2'99€ 200 JUEGOS COMENTADOS | TODO POKéMON | 500 TRUCOS
REVISTA OFICIAL: GAMECUBE | GB ADVANCE | NINTENDO DS

HOBBY PRESS

Nintendo Acción

¡CONÓCELO AL DETALLE!
POKéMON EDICIÓN ESMERALDA
Y LLÉVATE UN PÓSTER GIGANTE

¡5 MINIGUÍAS DE NINTENDO DS!
MARIO 64
YOSHI TOUCH & GO
STAR WARS EP. III
PROJECT RUB
SPLINTER CELL

GUÍA DE COMPRAS
Los mejores juegos para GameCube, Game Boy Color y GB Advance

¡ALUCINA CON NINTENDOGS!

JUEGA CON TU MASCOTA VIRTUAL

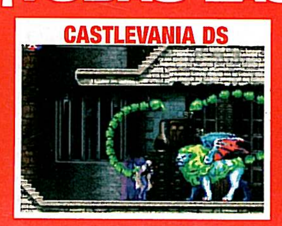
¡Los cachorros más divertidos invaden tu DS!

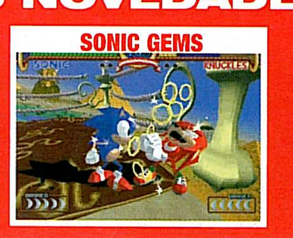
¡LOS ÉXITOS QUE VIENEN!
POKéMON XD
MARIO KART DS
MARIO MIX...

Nº 155 OCTUBRE 2005
8 424094 810024 00155

¡¡TODAS LAS NOVEDADES PARA GC, GBA Y DS!!




CASTLEVANIA DS


SONIC GEMS


FIFA 06


MEGAMAN ZERO 4



Cheetos presenta:

TÁS o NO TÁS?



40 TÁS +10 MINI TÁS

¡Pégalos donde tú quieras!

Búscalos en las bolsas de Cheetos

Huevocartoon.com®



... y los nuevos:

Cheetos®

Twisted™

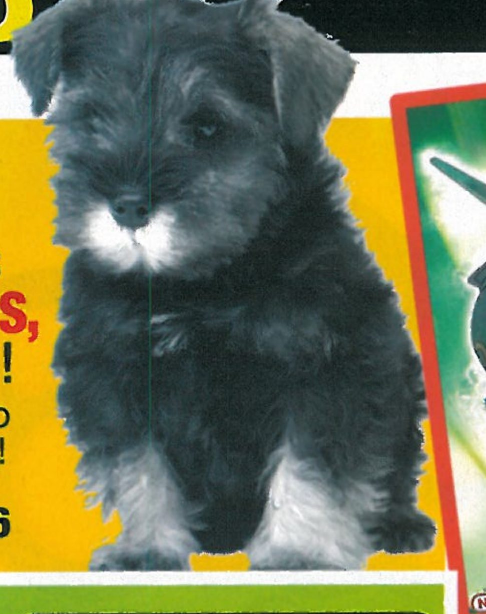




CHESTER

SUMARIO

Nº 155 OCTUBRE 2005



PORTADA

¡Alucina con los perrillos virtuales de **NINTENDOGS**, el próximo éxito para DS!

¡La fiebre "perruna" está a punto de estallar! ¡Dormirás con tu DS!

PÁGINA 26



¡LOS PRÓXIMOS BOMBAZOS DE NINTENDO! Pág. 47

NOVEDAD

¡Llega el mejor fútbol con **FIFA 06**!

El deporte rey también ha vuelto a tu CUBE.

PÁGINA 44

ESPECIAL TRUCOS

¡Miniguías de los mejores juegos de **NINTENDO DS**!

Prepárate para llegar al final de esos juegos que se te resisten. ¡Tenemos todos los trucos de DS!

PÁGINA 73



REPORTAJE

¡Prepárate para la próxima avalancha de **NOVEDADES NINTENDO**!

Si tienes una CUBE, una GBA o una DS, alégrate porque van a salir un montón de juegazos para las tres. ¡Echa un vistazo a los próximos éxitos!

PÁGINA 16



PREVIEW

¡**POKéMON ESMERALDA** llega con más Pokémon que nunca!

¡Te adelantamos todas las novedades que refrescan esta edición!

PÁGINA 34


GRAN PROMOCIÓN CON Kinder SORPRESA
MATCHBOX
¡¡CON SONIDOS TENEBROSOS!!
MATCHBOX
MONSTER HOTEL
GANA 1000 MANSIONES EMBRUJADAS SEGURO PARA LAS PRIMERAS CARTAS
+ OTRAS 1000 EN EL GRAN SORTEO FINAL
+ LECHE
- CACAO
Kinder SORPRESA
Fantasmas, gritos espantosos, esqueletos, pasajes secretos: entra en la casa de Tontostein, Vampirote, Mommi y del resto de personajes MONSTER HOTEL que encontrarás en Kinder Sorpresa. Envía 7 envoltorios de Kinder Sorpresa con tus datos personales (nombre, apellidos, dirección, teléfono y edad) al Aptdo. de Correos 1.101, 28300 Aranjuez (Madrid) y si entras en las primeras 1000 cartas, recibirás SEGURO tu Mansión Embrujada de Matchbox. Si no resultas premiado, entrarás en el gran SORTEO FINAL de otras 1000 Mansiones Embrujadas.
Teléfono de información: 902 02 12 49 (coste máximo de la llamada: desde teléfono fijo 0,023 €/minuto + 0,078 € de establecimiento de llamada. Desde teléfono móvil 0,37 €/minuto + 0,12 € de establecimiento de llamada). Promoción válida desde el 20/09/05 hasta el 30/11/05 y sólo para el territorio español. El sorteo se realizará el 12/12/05, participarán las cartas recibidas hasta el 30/11/05. Sorteo y bases ante notario. Tus datos personales formarán parte de un fichero informatizado propiedad de Ferrero Ibérica, S.A. Si lo deseas tienes derecho a conocerlos, cancelarlos o rectificarlos escribiendo a Ferrero Ibérica, S.A., P.I. Mas Blau, 08820 El Prat de Llobregat (España).

Más acción, más humor y mucha más diversión ¡Increíble!

MR. INCREÍBLE VOLVERÁ A REPARTIR CAÑA EN CUBE

«Los Increíbles 2: Rise of the Underminer» llegará en noviembre a GameCube para enfrentar a Mr. Increíble con el terrible Socavador.

La película de animación más exitosa del año pasado, 'Los Increíbles', volverá a GameCube por la puerta grande de la mano de THQ. Se llamará «Los Increíbles: Rise of the Underminer» y será un juego de acción súper molón que retomará la aventura en el punto en que se quedó al final de la peli (y del primer juego). ¿No os acordáis? Pues veamos, Mr. Increíble y toda su familia acababan de terminar con Síndrome y sus diabólicos planes y se disponían a tomarse un respiro. Pero en ese momento surgió una nueva amenaza, el Socavador, rey del subsuelo.

En este mismo punto empezará la segunda parte, con **Mr. Increíble como héroe principal,** ya que el peligro será tan grande que el resto de la familia esperará en casita. Para compensar esta pérdida ahí estará el coleguita de Mr. Increíble, Frozono, un tío súper enrollado con unos poderes de hielo flipantes. Nosotros **alternaremos el control de los dos personajes, combinando fuerza y capacidad luchadora de uno con las gélidas habilidades del otro.** Además, mientras manejemos a uno, el otro será controlado por la consola y le daremos órdenes con el stick amarillo. Esa será la forma de abrirnos paso a través del extenso mundo que los héroes descubrirán en las profundidades de la tierra. El hecho de que los dos protas estén juntos siempre también le añadirá **un punto de estrategia** a la acción. Por ejemplo, para acabar con los robots enemigos habrá una táctica mejor que entrar a saco a luchar: congelarlos primero con Frozono y hacerlos trizas después con Mr. Increíble. Lógicamente también habrá un **modo cooperativo** para que dos jugadores puedan repartir caña a los secuaces del Socavador. Y para que no nos quedemos con ganas de más Increíbles aventuras también habrá versiones del juego para GBA y Nintendo DS.



¡Tú congelas y yo golpeo!
Mr. Increíble y Frozono serán los protagonistas de «Los Increíbles 2». Siempre irán juntos y combinarán sus poderes para acabar con los malos.

«PROJECT RUB» CONTARÁ CON UNA SECUELA EN DS

«Project Rub 2» saldrá a la venta el próximo 20 de octubre en Japón.

El original y disparatado juego de Sega, «Project Rub», contará dentro de muy poquito con una segunda parte. Su nombre provisional es **«¿De dónde vienen los niños?»** y **mantendrá la peculiar estética de la primera parte,** con esas siluetas negras tan originales. El **puntero y el micrófono** seguirán siendo las dos grandes estrellas de los minijuegos. Aunque esta vez no habrá que conquistar a una chica sino que ¡¡¡tendremos que elegir entre dos!!! Está claro que los chicos del Sonic Team quieren mantener el **buen humor y la simpatía** que hicieron triunfar a «Project Rub» en todo el mundo.



¡¡A GOKU LE MOLA LA GBA!!

«Dragon Ball GT: Transformation!» verá la luz en GBA de la mano de Atari.

En breve, la pequeña GBA contará con un nuevo juego de Goku en su catálogo. Se llamará «Dragon Ball GT: Transformation!» y será el primero basado en esta etapa de la serie. La aventura seguirá la historia de los dibujos y nos llevará, **a base de artes marciales y Kamehamehas, desde la saga de Goku niño hasta la de Vegeta Baby.** Elegiremos a tres héroes de entre siete personajes (Goku, Trunks, Pan, Uub...). Una vez creado nuestro equipo podremos cambiar de luchador según sea necesario para combatir con enemigos de la talla del General Rildo, el robot Luud o Baby.



Habrá siete personajes controlables, aunque nuestro equipo sólo lo formarán tres de ellos.



El nivel de acción y espectáculo estará por las nubes. ¡No hay más que ver la pantalla!

Mr. Increíble. Era un superhéroe retirado, pero volvió a la acción para acabar con Síndrome en la peli y el juego «Los Increíbles». Ahora está en mejor forma que nunca y volverá con su colega Frozono para hacer frente a un nuevo villano que ha aparecido desde las profundidades de la tierra: el Socavador. ¡Todo está listo para que empiece la aventura!

¡Toma rayo de hielo! A medida que avancemos en la aventura, tanto Mr. Increíble como Frozono mejorarán sus habilidades y aprenderán nuevos súper ataques.

Cooperativo. Podremos cambiar de héroe en todo momento, para usar sus poderes. Aunque una opción mejor será buscar a un amigo y jugar al modo dobles.

Bajo tierra. Ahí es donde se desarrollará casi toda la aventura. Pero no penséis que los escenarios serán repetitivos. Los dominios de el Socavador serán muy variaditos.

MUCHOS GOLPES Y HUMOR, ASÍ SERÁ «SHREK SUPER SLAM» EN GC

Esta "fiesta de las tortas" se estrenará en noviembre en CUBE de la mano de Activision.

Imagina **un juego de lucha desenfadado, en plan «Super Smash Bros»,** unido al humor gamberrete y simpaticón de Shrek. Podría ser una juerga total, llena de risas, diversión y tardes memorables con los colegas jugando a la consola. Pues con intención de que así sea llegará a nuestras GC **«Shrek Super Slam», un juego de peleas para hasta 4 jugadores** en el que nada será normal. Los luchadores, en vez de poderosos guerreros, serán Shrek y toda la panda de personajes que aparecen en sus pelis: desde el charlatán Asno, hasta el Gato con Botas o Pinocho. Los **escenarios también se inspirarán en las pelis** y en algunos cuentos. Además, estarán plagados de objetos que los héroes y villanos (que los habrá) usarán como armas arrojadizas. Si querías un juego de lucha algo diferente, «Shrek Super Slam» será lo que buscas.



¡A pelear! Shrek y sus colegas protagonizarán un juego de lucha con mucho sentido del humor.

¡FELICIDADES MARIO!

El personaje de videojuegos más conocido del planeta cumple este mes 20 añitos de éxitos. Y, visto lo visto, aún lo disfrutaremos muchos más.

¡¡¡Feliz cumpleaños!!! El fontanero más famoso de todos los tiempos, nuestro héroe favorito, cumple este mes 20 añitos. Bien es verdad que la primera vez que le vimos en un juego **fue en 1981,** saltando barriles y enfrentándose a Donkey Kong. Luego en 1983 protagonizó el genial «Mario Bros» junto a su hermano Luigi. Pero en realidad el exitazo llegó el **13 de septiembre de 1985,** con la aparición de **«Super Mario Bros» en NES.** Fue el título que cambió la historia de los videojuegos. A partir de ahí la carrera del italiano fue imparable. «Super Mario Bros 3» para NES, «Super Mario World» y «Super Mario Kart» para Super Nintendo, «Mario 64» para N64 o «Mario Sunshine» para GC son sólo algunos de sus muchos triunfos. Nintendo Japón lo celebra **lanzando Game Boy Micro el día de su cumple,** o sea el 13 de septiembre. Si queréis estar al tanto de lo que se prepara, echad un ojo en la web nintendo.co.jp.

¡LOS "MARIOS" QUE VIENEN!

El fontanero no para un instante. Estos son los juegos que tendrá listos para los próximos meses:

GAMECUBE
- Dancing Stage: Mario Mix
- Mario Baseball
- Mario Smash Football

GAME BOY ADVANCE
- Dr Mario & Tetris Attack
- Mario Tennis Advance

NINTENDO DS
- Mario Kart DS
- Mario y Luigi 2
- New Super Mario Bros

EL CREADOR DE LA ESTRELLA

Era 1977 cuando el jovencito Shigeru Miyamoto conseguía un puesto como artista creativo en una empresa juguetera llamada Nintendo. Pero fue en 1980 cuando tuvo la oportunidad de diseñar su primer juego. El resultado fue «Donkey Kong», un título de éxito arrollador. Y el héroe, un tío canijo con gorra y bigote, se convirtió en el santo y seña de la compañía y empezó a protagonizar aventura tras aventura. Hoy, Mario es el personaje animado más famoso del mundo, más incluso que Mickey Mouse.



Shigeru Miyamoto ha firmado las mejores joyas jugables de la historia; su talento nos ha permitido disfrutar de héroes como Mario.

¡MENUDO REGALO DE CUMPLE!

Los japoneses se han puesto tan contentos con el aniversario de Mario que lo van a celebrar lanzando una GB Micro con la carcasa de la consola FAMICOM el día del cumpleaños. Y, como guinda del pastel, vendrá acompañada del relanzamiento de «Super Mario Bros», el plataformas para NES de 1985 que os mostramos aquí mismo.







NINTENDO NECESITA MÁS TIEMPO PARA ZELDA

«Twilight Princess» saldrá en 2006 con más niveles y profundidad.

¡Qué pena! El bombazo de Link se retrasa hasta el año que viene. Pero no hay que preocuparse. Los chicos de Nintendo saben que un juego sobrevive a su tiempo si está bien currado. Así que han preferido **perfeccionar algunos detalles** para que sea la obra más impresionante vista en GC. De hecho, quieren **añadir escenarios, retocar los ya geniales gráficos y darle más profundidad** a la aventura. ¡¿Más?! Pues sí, más. No podemos ni imaginar cómo será cuando esté acabado. Lo único que podemos hacer es seguir babeando al saber que están retocando el Zelda de nuestros sueños.



Impresionante. *En Nintendo están chiflados. ¡Quieren retocar estos gráficos! Será una pasada.*

El mejor Link. *Todo el mundo está de acuerdo. Esta vez Link va a demostrar por qué es el más grande. Su bombazo nos va a enseñar hasta donde puede llegar la GC y nos dejará boquiabiertos.*

EL MEJOR TERROR ARRASARÁ EN TU DS Y SERÁ... ¡TÁCTIL!

«Resident Evil» se estrenará en la doble pantalla con un montón de sorpresas.

Capcom nos ha hecho felices anunciando «Resident Evil: Deadly Silence» para DS. El juego saldrá con motivo del décimo aniversario de la saga. Es más, será **un "remake" del primer RE.** Eso sí, todo está siendo retocado para que flipemos con las 3D que pintará el juego en la portátil. Pero ahí no quedará la cosa, porque éste será el primer Resident Evil táctil. Que sí, que sí, que **usaremos algunas armas en la pantalla táctil y resolveremos puzzles con el dedito.** Incluso el micro tendrá algún que otro uso. Tiene buena pinta ¿no? Pues prepárate, porque **tanto Jill como Chris ya han sido confirmados como protas.** Parece que Capcom dará en el clavo haciéndonos pasar mucho miedo.





Los gráficos lucirán una preciosas 3D para que vivas todo el terror de esta aventura en tu casa, en la calle... ¡Vas a poder "navajear" zombis con tu puntero donde te dé la real gana!

NINTENDATA

6.500.000

¡¡Son las consolas Nintendo DS que se han vendido en todo el mundo!! Menuda marcha lleva la portátil. ¡¡Es todo un fenómeno!!

1.300.000 Nintendo DS han salido de las tiendas europeas desde que se puso a la venta. Y además se calcula que...

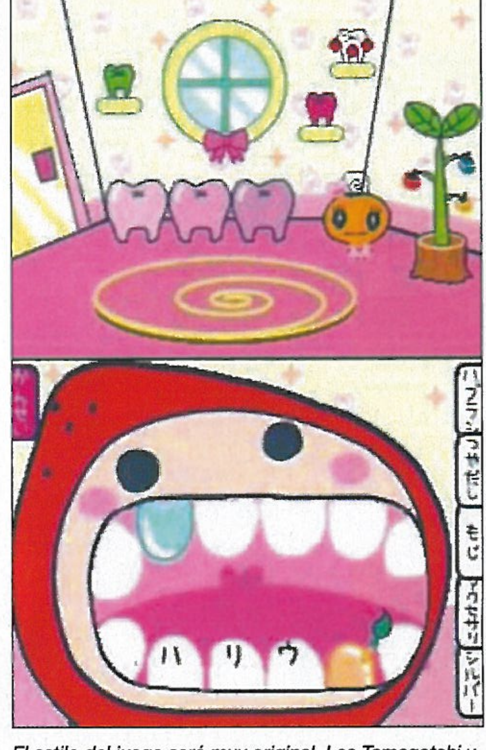
3.000.000 ... que se alcance este número, o sea, tres millones de DS vendidas en Europa, antes de que acabe el presente año.

320.000 «Jump Superstars» para DS se vendieron en Japón el primera día. El juego de lucha ha sido un éxito sin precedentes.

TU TAMAGOTCHI HA CRECIDO Y AHORA QUIERE HACERSE RICO

Los extraños seres invadirán tu DS este invierno con «Tamagotchi: Corner Shop».

¿Te acuerdas del Tamagotchi? Aquel bichito que había que cuidar y que ahora duerme en algún cajón de tu casa, sí. Pues ha vuelto con más ganas que nunca. Bandai ha anunciado un juego para DS protagonizado por estos simpáticos seres. Pero ojito, porque no se tratará de darles de comer y cosas por el estilo. El nuevo juego **consistirá en elegir nuestro Tamagotchi y ponerle al mando de una tienda de flores, una panadería, una clínica dental** y cosas por el estilo. A partir de ahí tendremos que crear nuestro pequeño imperio para poder **mejorar el establecimiento y ser un as de las finanzas.** ¿Cómo? Pues ayudando a nuestros clientes con minijuegos a través de la pantalla táctil. El juego explotará las funciones de la DS al máximo y podría significar un nuevo auge para las pequeñas criaturas. La moda Tamagotchi está a punto de volver, ¿te la vas a perder?



El estilo del juego será muy original. Los Tamagotchi y su pequeño mundo rebosarán colorido y simpatía.

¡LLEGA LA GAME BOY MÁS PEQUEÑA!

¡Se llama Game Boy Micro y estará a la venta el próximo 4 de noviembre! Será la Game Boy más pequeña y elegante; y además compatible 100% con los juegos de Game Boy Advance.

¡Menuda pasada de Game Boy que va a sacar Nintendo ya mismo! ¿Has visto? ¡Pero si cabe en la palma de la mano! Pues sí, esta genialidad se llama Game Boy Micro **pesa sólo 79 gramos y enamora a primera vista.** Es la Game Boy definitiva, **un objeto de "diseño"** para todos los fans de Game Boy.

Sus medidas son toda una revolución: 10 cm. de ancho, 5 de alto y 1.7 de espesor. La pantalla es una obra de arte tecnológica. Tiene **2 pulgadas** y destaca por su nitidez y calidad, además de porque es la primera pantalla de Game Boy en la que **podemos ajustar el brillo.**

Y en esa pantalla flipante vamos a poder disfrutar a tope con todo el catálogo de juegos para Game Boy Advance, que debe andar por los 700 títulos. Ya te hemos dichp que es 100% compatible, así que fíajte lo que vas a poder jugar en ella: Pokémon Esmeralda, FIFA 06, DKC3 o Fire Emblem...

¿Y esta maravilla cuándo sale a la venta? Nada, ya mismo, el 4 de noviembre. Y en **cuatro colores: plateado, verde, azul y rosa.** Al mismo tiempo se pondrán a la venta **carcasas intercambiables** con las que podrás personalizar el frontal de la consola y tener una máquina diferente cada vez que le cambies la carcasa. Esto es la repera, aunque su precio es aún mejor: todo esto que has leído, por sólo 99 Euros.

¡PERSONALIZA GAME BOY MICRO A TU ESTILO!

Estas son algunas de las carcasas que Nintendo pondrá a la venta para "vestir" Game Boy Micro. Son originales, ¿verdad? Pues prepárate porque saldrán muchos modelos diferentes, para que puedas convertir tu consola casi en pieza única. Desde luego esta máquina lo tiene todo para ponerse de moda en cuanto salga a la calle. ¡A nosotros ya nos tiene fascinados!





¡¡TAMAÑO REAL!!

LA MICRO, EN DETALLE

NOMBRE: Game Boy Micro
LANZAMIENTO: 4 noviembre
COLORES: Plata, verde, azul, rosa
MEDIDAS: 10 cm x 5 cm x 1 cm
PESO: 79 grs.
PANTALLA: 2 pulgadas
OTROS: Batería, entrada convencional de cascos de audio
PRECIO: 99 Euros

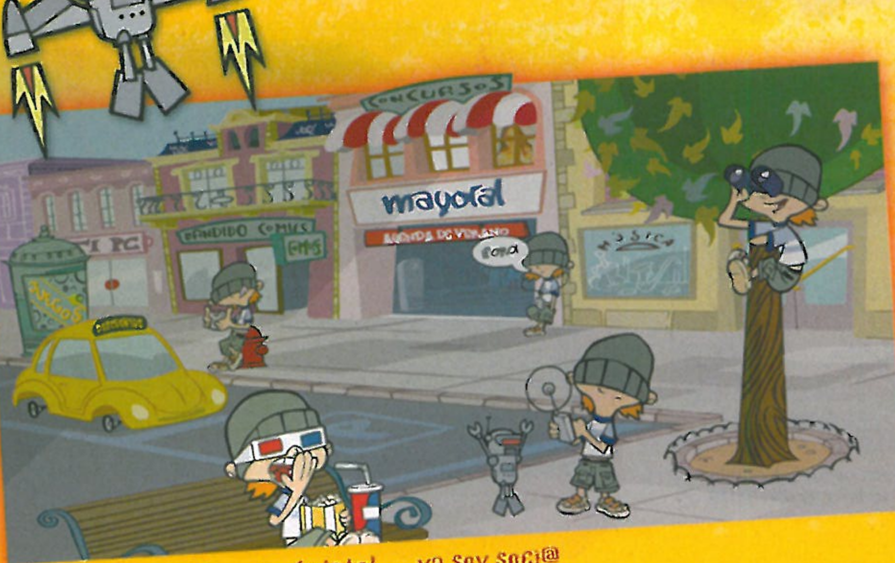
¡PONLE COLOR A TU DS, COLEGA!

¡Ya puedes comprarte la DS del color que querías, o sea plata, azul o rosa!

Pues sí, a partir del 7 de octubre puedes hacerte con dos nuevos modelos de Nintendo DS. Además del plateado, pronto podrás elegir además entre rosa y azul. El precio de la consola será el mismo, es decir 149,99 Euros, y por dentro tampoco varía nada. Continúa siendo la máquina flipante que todos conocéis. El caso es que si os habíais quedado con las ganas de haceros con una DS porque el color plata os parecía serio, ya no tenéis excusa para pillaros una. Y rapidito, que se las están quitando de las manos a Nintendo.

No te quedes atrás
y entérate de lo que
+ te interesa

club mayoral



¡¡¡Montones de regalos
y ventajas para ti!!!

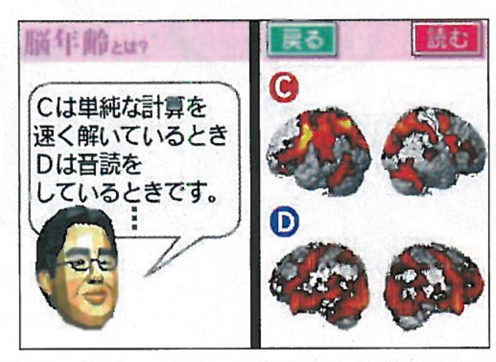
CONÉCTATE AL CLUB
+ KAÑERO

www.clubmayoral.com

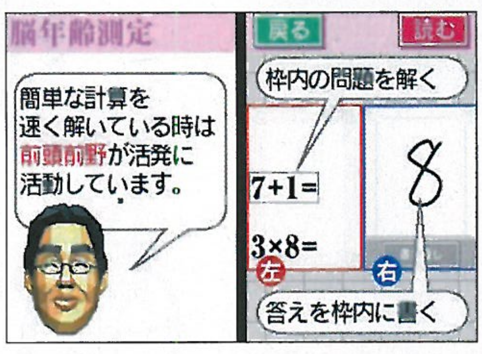
A DARLE AL COCO CON EL DEDITO

«Brain Exercises» rompe moldes con sus ejercicios mentales para Nintendo DS.

Si creías que ya lo habías visto todo, estabas muy equivocado. Nintendo ha desarrollado una nueva maravilla con tanta imaginación y originalidad como la propia DS. **«Brain Exercises» es una especie de profesor particular.** Se trata de una serie de pruebas destinadas a desarrollar la capacidad de esa cabezota que tienes sobre los hombros. Pero **no sólo habrá que pensar, sino que además tendremos que demostrar agilidad mental, cordinación...** De hecho, las pruebas están diseñadas para que puedas trabajar todas estas aptitudes con las posibilidades de la DS. **Los ejercicios funcionan como minijuegos** para los que hay que emplear el micro y la táctil. Por ejemplo, tendremos que decir el color de las letras de una palabra escrita en rojo, pero esa palabra en cuestión será "amarillo". Entonces tu cerebro se bloquea y dice "amarillo", y ya la hemos liado. El juego está pensado para que nos ejercitemos a diario y un profe nos muestre la evolución de nuestra mente. Como ves, no habrá nada igual.



Tranquilo, que no es un profe de japonés. Es tu tutor particular diciendo que eres un cabeza de chorlito.



¿Matemáticas? Que no, que son pequeñas pruebas usando la táctil y el micro. Y serán muy divertidas.

LA LEY DE LA CALLE SE IMPONDRÁ EN TU CUBE

«True Crime: New York» llegará en noviembre con mucha acción.

En noviembre Activision convertirá tu CUBE en una jungla con muchos coches, disparos, peleas y tipos de mala calaña. El juego se llamará «True Crime: New York» y **el prota será Marcus Reed, un poli más duro que una piedra. Con Reed nos moveremos libremente por la Gran Manzana** disfrutando de toda una cuidad repleta de vida. Podremos usar coches, objetos, meternos en peleas y, sobre todo, resolver las misiones de esta aventura. El apartado gráfico va a ser impresionante, con una ciudad en movimiento y multitud de golpes y efectos en medio de la acción.



Marcus Reed será un poli chapado a la antigua. Siempre golpea antes de hablar y dispara antes de esperar una respuesta. ¡Esto sí que es acción!

SAMUS Y COMPAÑÍA, A PUNTO DE EMPEZAR LA LUCHA EN DS

El 2006 llegará con el genial «Metroid Prime: Hunters» debajo del brazo.

La demo que incluye la DS ya nos dejó asombrados con este bombazo. Pero teníamos ganas de más y, por fin, las nuevas aventuras de Samus Aran estarán disponibles para el año que viene. Crucemos los dedos para que sea **en los primeros meses de 2006. Una acción trepidante, unos gráficos de aupa y una jugabilidad marca de la casa** son su mejor tarjeta de presentación. Pero ojito, porque se trata de un juego de DS y disfrutaremos de un control táctil y de partidas multijugador. La posibilidad de echarnos combates con varios colegas a través de la red ha sido lo que ha mantenido ocupados a los chicos de Nintendo. De nuevo, **el puerto Wi-Fi de DS** abrirá la ventana a la diversión.



Tu DS estará repleta de acción y geniales gráficos.

Más protas. *Esta vez Samus no será la única estrella de Metroid. En DS habrá más opciones para los jugones. Metroid Prime Hunters incluirá otros seis personajes más, cada uno con su estilo, armas y sus habilidades. Incluso dispondrán de su propia historia. ¡Menudas partidas multijugador vamos a echar!*

GANADORES DE LOS CONCURSOS

CONCURSO ANIVERSARIO 5 AÑOS

GC + GBA SP + Pokémon Colosseum + Pokémon Rojo y Verde + funda tapa GBA Luís Zurro de Cos (Madrid), Álvaro Canet (Valencia). **Pokémon Rojo Fuego y Verde Hoja + Funda y tapa GBA** Mireia Vía Nadal (Barcelona), José Ruiz (Guipúzcoa), José Ignacio García Romera (Huelva), Fátima Martín Romera (Huelva), Ángel Vicente Luzón (Murcia), Francisco Cruz Bernal (Sevilla). **Pokémon Colosseum (GC)** Joan Gelma (Barcelona), Cristina Sáez Calderón (Barcelona), Brian Saladich Montaño (Barcelona), Juan Antonio Navarro García-Cervigón (Ciudad Real), Iván Ortega García (Valencia), Héctor Catalá Soler (Valencia)

CONCURSO ¿CUÁNTOS POKéMON HAY EN EL PÓSTER? **Consola Nintendo DS** Mario Navarro Madrid (Córdoba), Miguel Ángel García Granados (Jaén), Danny San Martín (Madrid), Sara Padín Castro (Pontevedra), Jon Urrestarazu Olmos (Vizcaya)

NINTENDO DS

7+

www.pegi.info



CON UN CARTUCHO HAY GUERRA PARA OCHO



DESCUBRE UNA NUEVA FORMA DE JUGAR

El primer juego de estrategia donde las ordenes directas alcanzan una nueva dimensión.

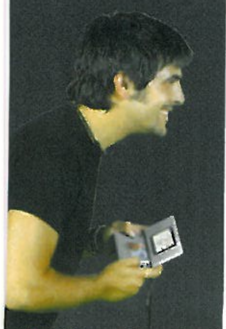
Mientras controlas a la infantería en la pantalla táctil inferior, podrás ver avanzar tus tropas aéreas en la pantalla superior.

Si estás preparado para dar guerra este es tu juego.



3D





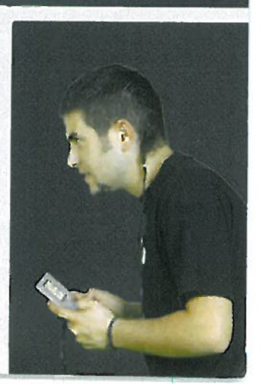
NUEVO DISCO ESTOPA A LA VENTA

EL PRÓXIMO 8 DE NOVIEMBRE

SONY BMG

www.herediaproducciones.com

www.estopa.com
www.click2music.es





¡Avanzamos todos los juegos que lanzará Nintendo esta temporada!

¡EMPIEZA LA FIESTA DE NINTENDO!!

Después de la típica sequía "jueguil" del verano, Nintendo tiene a punto una avalancha de novedades que va a dejar nuestras consolas muy satisfechas. Para prepararos ante lo que viene, aquí podréis enteraros de las novedades que saldrán hasta final de año para GameCube, Game Boy y Nintendo DS.

¡ESTOS SON LOS JUEGOS QUE TE ESPERAN!



¡Qué flipe! ¿Sabías que los circuitos tendrán elevaciones y desniveles en el terreno que harán que las carreras sean aún más locas? ¡Vas a ver la potencia real de tu DS!

El control de los karts será supersuave, muy manejable e intuitivo. ¡Genial!

MARIO KART DS

Mira bien antes de cruzar... ¡¡¡que viene Mario!!!

- Tipo: **CARRERAS** · Lanzamiento: **11 DE NOVIEMBRE**
- Sus rivales: **NEED FOR SPEED MOST WANTED** (ELECTRONIC ARTS-noviembre)

El romance entre el bigotes y la DS sigue viento en popa y... ¡a toda velocidad! Por fin se acerca el momento de insertar el cartucho y disfrutar del Mario Kart más chulo que puedas imaginar. Nosotros ya lo hemos probado y seguimos con la bocaza bien abierta. De entrada, Mario Kart tendrá todos los elementos clásicos de la saga. Es decir, **los pilotos más famosos y la jugabilidad por las nubes.** Eso sin contar los mejores ítems y la dificultad más ajustada. Pero la mayor novedad serán los circuitos, que incluirán **16 pistas clásicas y 16 totalmente nuevas.**

Sin embargo, el gran puntazo será el modo multi. Por un lado podremos echar unos **Mario Kart a 8 bandas gracias al puerto wireless** de la consola. Y por otro habrá **partidas en red entre 4 pilotos que estarán en cualquier lugar del mundo** a través de la conexión Wi-Fi.



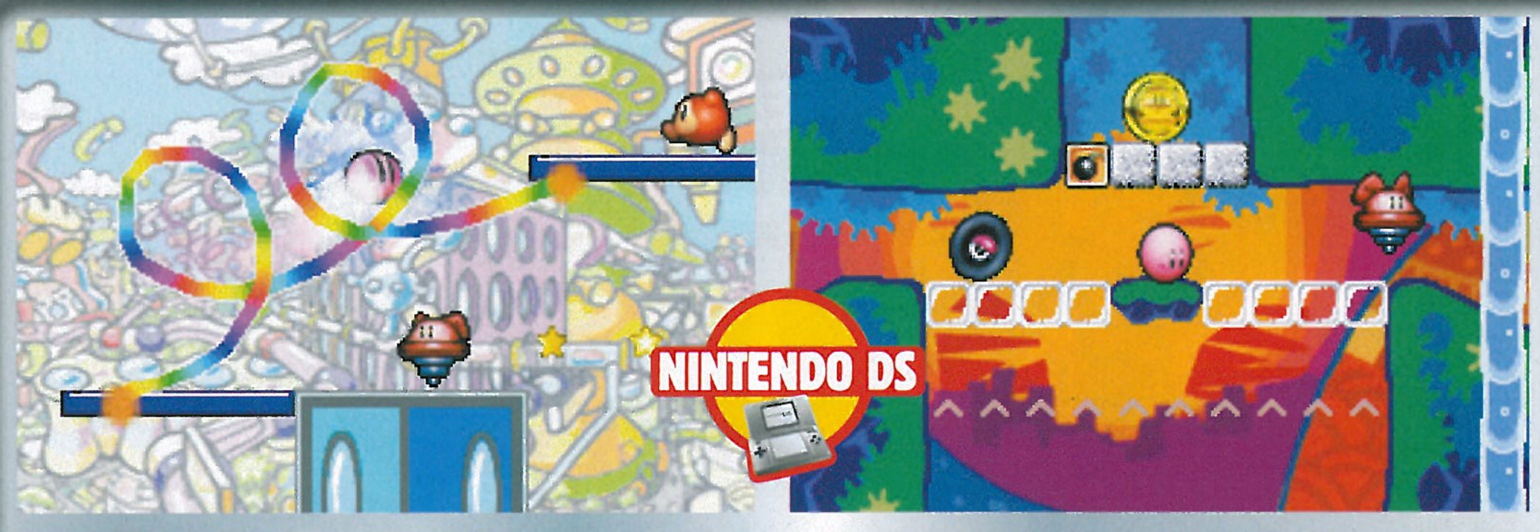
Los ítems valdrán su peso en oro. Aparte de las setas, caparazones y demás, habrá objetos originales para DS.

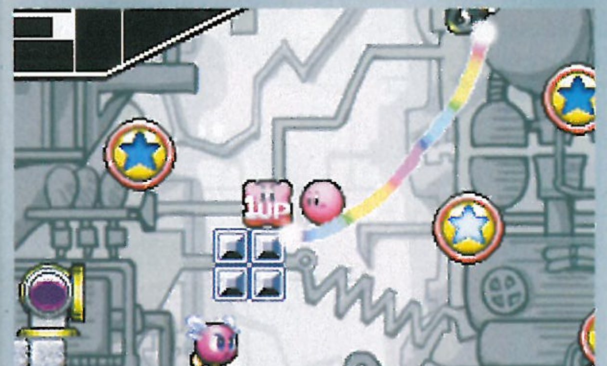


En la pantalla superior, toca correr con esos gráficos 3D guays. Abajo, mapa para saber cómo está la situación.



¡Están todos! Como viene siendo habitual, cada piloto llevará un coche diferente y tendrá habilidades propias.





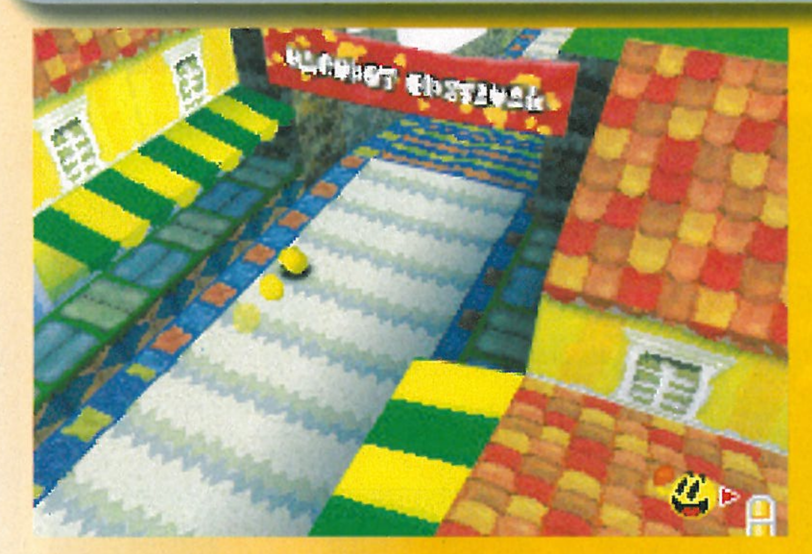
El puntero hará las veces de brocha, y con ella iremos creando las plataformas por las que se deslizará el nuevo Kirby-boloncio.

KIRBY: POWER PAINTBRUSH

¡Usa el puntero como una brocha de pintor!

- Tipo: **PLATAFORMAS** - Lanzamiento: **25 DE NOVIEMBRE**
- Sus rivales: **PAC'N ROLL** (NAMCO-octubre) **SONIC RUSH** (SEGA-noviembre)

Una bola rosa va a campar a sus anchas por la DS. Y no te valdrá con apartarte y dejarla pasar. Tú serás el encargado de controlar todos los movimientos del Kirby "embolao" con... ¿con qué va a ser, en DS? ¡Pues con el puntero! Deslizándolo por la pantalla **irás dejando un rastro de pintura que servirá para que el bolo rosa avance** por cada uno de los siete mundos del juego. Además de intentar no dibujar cuestas arriba ni dejar caer al vacío al prota, también **deberemos decidir cuándo atacará.** Y lo haremos a punterazo limpio, pinchándole para que salga disparado y consiga la habilidad del enemigo que se atreva a ponérsele delante. Además, habrá **jefes finales y minijuegos** para darle más miga al asunto.







El próximo título de Pac-Man para DS unirá toda la jugabilidad del comecocos con el atractivo visual de las aventuras de plataformas en 3D.

PAC'N ROLL

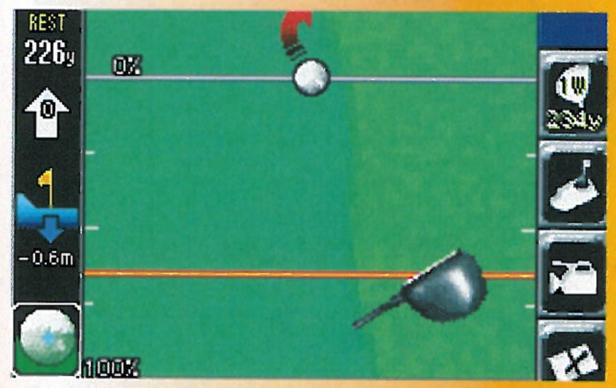
Un juego clásico... totalmente nuevo

- Tipo: **PLATAFORMAS 3D** - Lanzamiento: **28 DE OCTUBRE**
- Sus rivales: **KIRBY: POWER PAINTBRUSH** (NINTENDO-noviembre) **SONIC RUSH** (SEGA-nov.)

El caso es que sí, porque el objetivo del nuevo título de Pac-Man para Nintendo DS será el mismo de siempre: **zamparse todas las bolitas de cada mundo** evitando el contacto con los fantasmas. Claro que, en todos los demás aspectos, poco tendrá que ver con el original. De primeras nos encontraremos en **un mundo en 3D repleto de color** y plataformas. Y **haremos moverse al chaval con el puntero, deslizándolo por encima del personaje** que aparecerá en la pantalla táctil, para controlar su velocidad y su dirección con total precisión. Además, habrá ítems con los que podremos romper paredes o sobrevolar el terreno durante unos segundos. ¡Ah, y **también se incluirá el «Pac-Man» original!**







En la pantalla táctil tendrás que deslizar el puntero con total precisión para realizar el tiro perfecto. ¡Sobre todo realista!

NINTENDO DS

TOUCH GOLF

El toque deportivo que le faltaba a DS

- Tipo: **GOLF** · Lanzamiento: **18 DE NOVIEMBRE**
- Sus rivales: **FIFA 06** (EA SPORTS-octubre) **TONY HAWK A. W.** (ACTIVISION-octubre)

El golf va a hacer su debut en DS de la manera más espectacular! Nintendo está preparando un juego de golf que, sí, tiene aspectos típicos (e imprescindibles), como varios **campos en 3D y golfistas personalizables y de pinta realista;** pero lo innovador, el flipe, será el control. Cuando tengamos el juego en las manos, deberemos usar el puntero como si fuera un palo de golf, sencillamente. La bola esperará el contacto del puntero y, **dependiendo de la velocidad y la curvatura con la que hayamos recorrido la pantalla,** saldrá recta y a tomar vientos, o torcida y rebotando contra los árboles. Dependerá únicamente de tu maña, amigo. Además, hasta **8 jugadores podrán descargarse el juego** en sus DS para competir entre sí.

GAMECUBE

MARIO BASEBALL

¡Sácala del estadio, Mario!

- Tipo: **DEPORTIVO** · Lanzamiento: **11 DE NOVIEMBRE**
- Sus rivales: **MARIO SMASH FOOTBALL** (NINTENDO-noviembre) **FIFA 06** (EA SPORTS-octubre)

Más deporte, más Mario! El señor del mostacho se meterá en nuestas GameCube de la mano de **otros 50 personajes nintenderos.** Y en la otra, llevará un bate. Con él realizará bateos normales y también especiales, tanto en las competiciones "serias", como en las **decenas de minijuegos y modos extra para de 1 a 4 jugadores** que incluirá el título. Al bigotes sólo le faltaba demostrar su dominio con el bate...

Los bateadores tendrán posibilidad de hacer "especiales", ¡pero los lanzadores también! ¿Cómo lanzará de fuerte el burro-mono?

GAMECUBE

FIRE EMBLEM

¡La legendaria saga se estrena en GC!

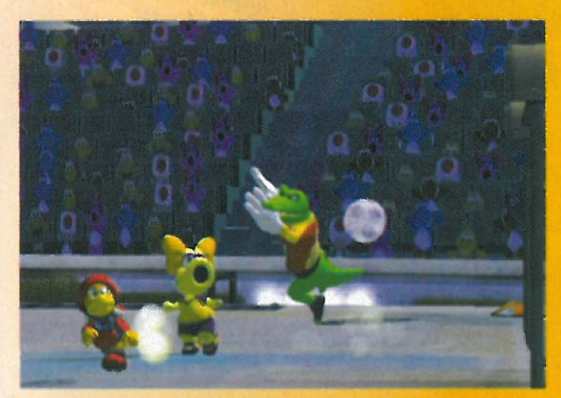
Tipo: **RPG/ESTRATEGIA** Lanzamiento: **4 DE NOVIEMBRE**
Sus rivales: **BATTALION WARS** (NINTENDO-diciembre) **POKéMON XD** (NINTENDO-nov.)

Vuestras plegarias han sido escuchadas y por fin habrá un «Fire Emblem» para el "cubito" de Nintendo. Con una historia apasionante y el desarrollo habitual de la saga, **disfrutaremos de su genial mezcla de RPG y estrategia con unos gráficos que quitan el hipo.** Lo mejor, los fantásticos personajes y la posibilidad de mejorar todas sus habilidades. Hechizos, monstruos y combates por turnos poblarán tu CUBE.

La parte táctica será fundamental. Manejar las tropas y decidir qué hacer en los combates por turnos son la "chicha" de esta aventura.







Los partidos terminarán con marcadores muy abultados. En el fútbol según Mario no hay momento para el aburrimiento.

GAMECUBE

MARIO SMASH FOOTBALL

Los galácticos, pronto en GC

Tipo: **FÚTBOL** Lanzamiento: **18 DE NOVIEMBRE**
Sus rivales: **FIFA 06** (EA Sports-octubre)

A partir de ahora la liga de las estrellas se jugará en un campo pequeño, de cinco contra cinco y con porterías bien grandes. Porque Mario y compañía se estrenarán en el deporte rey con un nivel de diversión y adicción como sólo ellos saben. Elige tu capitán y dirige a tu equipo a la victoria haciendo **tiros espectaculares, siendo un poco marrullero y repartiendo ítems a saco.** El juego tendrá un modo liga y otro multi para disfrutarlo con los coleguitas. Esto sí que es fútbol.



El prota, al que tú pondrás el nombre, es hijo de una investigadora del Centro de Investigación Pokémon de Aura. En sus aventuras, le acompañará su hermanita Jovi.

El Doctor Krane será profesor que consiga el PokéCepo y otros útiles de combate.

POKéMON XD: TEMPESTAD OSCURA

¡Se acerca el RPG de Pokémon más alucinante!

- Tipo: **AVENTURA/RPG** · Lanzamiento: **18 DE NOVIEMBRE**
- Sus rivales: **FIRE EMBLEM: PATH OF RADIANCE** (NINTENDO-noviembre) **BATTALION WARS** (NINTENDO-diciembre)

Los Pokémaniacos estarán dando saltos de alegría. Además del flamante «Pokémon Esmeralda» para GBA, se les avecina este XD, **el juego de Pokémon más ambicioso nunca ideado.** XD retomará el espíritu de Colosseum, respetando el objetivo principal, que es **derrotar a la malvada organización CIPHER a base de "mangarles" sus Pokémon Oscuros** con la Snag Machine, la máquina de "mangar". Ya sabes cómo va: luchas contra un Pokémon oscuro, le bajas su PS, lo capturas y después lo liberas de su oscuridad. En XD bastará con **meter al Pokémon oscuro en la Cámara de Purificación, junto con otros Pokémon normales,** para purificarlo. Y, agarraos, ¡ahora en la región de Aura **podremos capturar Pokémon salvajes!** ¿Eso significa que, quizá, habrá algún Pokémon nuevo, exclusivo de este juego? Ya lo averiguaremos, ya.







El Pokémon que nos acompañará desde el principio del juego será un Eevee de nivel 10 y cuatro eficaces ataques.



Los efectos visuales de cada ataque, y del juego en general, serán espectaculares y superarán lo visto en Colosseum.







GAMECUBE

BATTALION WARS

La guerra molará más en GameCube

Tipo: ESTRATEGIA/ACCIÓN Lanzamiento: 9 DE DICIEMBRE
Sus rivales: CALL OF DUTY 2 (ACTIVISION-noviembre) TRUE CRIME: NYC (ACTIVISION-nov.)



Imagínate un «Advance Wars» a tope de acción. Con gráficos en 3D, ambientación flipante y mucha estrategia. Así será «Battalion Wars».

La guerra de GC constará de **20 misiones, con submisiones extra** además de los objetivos principales, en las que tendremos **total libertad de acción.** Cuando quieras cargarte un tanque, por ejemplo, podrás **hacerle una emboscada** con tu sección de infantería en un desfiladero, lanzarle petardazos desde el aire si dispones de algún caza-bombardero, o mandar a un solo señor que corra mucho, se suba al tanque y se haga con su control y el de la situación. Mola, ¿verdad? Pues además tendremos a nuestra disposición **más de 10 armas** para los miembros de infantería y **otra decena larga de vehículos que podremos pilotar** fácilmente. Y todo eso se mostrará en pantalla con unos gráficos absolutamente flipantes.





GAMECUBE

MARIO MIX

¡Encantados de bailar!

Tipo: BAILE Lanzamiento: 28 OCTUBRE
Su rival: MARIO SMASH FOOTBALL (NINTENDO-noviembre)



Cuando las flechas lleguen arriba, deberemos pisar en la alfombra la misma flecha, y Mario hará unos pasos la mar de chulos.

Los más marchosetes se van a hartar de bailar canciones **funk, y también temas de Super Mario World,** Mario Kart, Mario Party 5, Donkey Kong, Paper Mario y muchos juegos más. Con el mini-DVD **se incluirá una alfombra de baile,** y habrá minijuegos, modos para **dos jugadores** y montones de sorpresas.



Los clásicos combates por turnos volverán a ser la estrella en esta aventura. Durante las peleas veremos muchos efectos bien chulos.

FIRE EMBLEM

La fantasía vuelve a GBA

- Tipo: **RPG/ESTRATEGIA** Lanzamiento: **4 NOV**
- Sus rivales: **DINASTY WARRIORS** (NINTENDO-diciembre) **POKéMON ESMERALDA** (NINTENDO-nov)

La saga Fire Emblem sigue su paseo triunfal en GBA. En breve nos llegará «The Sacred Stones», la **última entrega de rol estratégico** para la portátil. La aventura volverá a enredarse con mil batallas donde hay que **situar las tropas y vencer en espectaculares combates por turnos.** Pero lo mejor serán las novedades en la propia saga. Por fin podremos elegir qué queremos mejorar de nuestros personajes y, sobre todo, **la historia tendrá dos protas.** Es decir, que habrá dos caminos distintos para intentar salvar el reino de Resnais.





Tanto la gran Dixie como el bebé Kiddy tendrán habilidades diferentes. Así, tú podrás combinarlos y completar este apasionante plataformas.

DONKEY KONG COUNTRY 3

La diversión volverá a ritmo de primate

- Tipo: **PLATAFORMAS** Lanzamiento: **4 DE NOVIEMBRE**
- Sus rivales: **PAC-MAN WORLD** (Zoo Digital-agosto) **SCOOBY DOO! UNMASKED** (THQ-sept.)

Te apetece volver a disfrutar de las mejores plataformas? Pues pronto tendremos entre monos, que diga manos, un **juegazo con el mejor sabor de los clásicos. Dixie y Kiddy Kong han vuelto** para demostrar quién manda en eso de pegar brincos, correr y pillar platanitos. A lo largo de los **8 capítulos** fliparemos con la velocidad y los gráficos de esta jungla. Pero además habrá **minijuegos y niveles extra** para que la cosa tenga más gracia. Además, por si no te parece suficiente, el **modo multi nos permitirá alternar el control entre Kiddy Kong y la simpática Dixie.** En noviembre, tu GBA se convertirá en una jungla con el estilo de siempre pero con las pilas cargadas. Ya falta menos para hacer el mono.

GB ADVANCE

DINASTY WARRIORS

Guerreros y espadas en el tablero

- Tipo: **ACCIÓN/ESTRATEGIA** · Lanzamiento: **2 DE DICIEMBRE**
- Sus rivales: **FIRE EMBLEM** (NINTENDO-noviembre)

Otro juego de GBA que hemos tenido ocasión de probar. ¡Menuda pinta tiene! **Un mapa tipo tablero, para que muevas tus tropas, y un tropel de enemigos ansiosos** por darnos caza y captura. Menos mal que tendremos **13 guerreros para elegir y podremos ir tuneándolos hasta convertirlos en auténticos líderes en la batalla.** Dentro de muy poco tiempo, disfrutaremos con esta mezcla de acción y estrategia tan divertida.

Los combates se disfrutarán en tiempo real y, además de la espada, podremos cargar golpes especiales constantemente.





GB ADVANCE

MARIO TENNIS ADVANCE

Todos a la pista... ¡empieza la diversión!

- Tipo: **TENIS** · Lanzamiento: **18 DE NOVIEMBRE**
- Sus rivales: **FIFA 06** (EA SPORTS-octubre) **TONY HAWK'S A. W.** (ACTIVISION-octubre)

El mejor tenis también cabe en la portátil de Nintendo. Que sí, que sí, que lo hemos probado y mola tanto o más que la versión de CUBE. Pero **tratándose de Mario no será un partido de tenis normal... será bestial.** Para ir abriendo boca os diremos que ganar partidos no va a ser nada fácil. De hecho, habrá que **empezar entrenando en la academia de tenis hasta llegar a enfrentarnos al propio Mario.** Por el camino iremos desbloqueando personajes y aprendiendo a dar buenos golpes con la raqueta. Pero lo mejor será conectar cuatro GBA y disputar campeonatos con los colegas. Empieza a entrenar, porque la pelea en tu GBA será de órdago. ¡Y sin sudar una gota!



Los espectaculares golpes de la versión de CUBE también nos sorprenderán en GBA.


KONAMI
Duelo
con la Oscuridad
El poder del pasado está ahora a tu alcance.
Encuentra las cartas raras más deseadas, descatalogadas y cartas de edición limitada en esta expansión de Principio Oscuro 2. Ahora puedes competir a un nuevo nivel.
SHONEN JUMP'S
Yu-Gi-Oh!
JUEGO DE CARTAS COLECCIONABLES
PRINCIPIO OSCURO 2™
www.yugioh-card.com
KONAMI y sus diseños son TM o Reg. TM de KONAMI CORPORATION. Todos los derechos reservados. Distribuido por The Upper Deck Europe BV. Upper Deck Entertainment y sus diseños son TM o Reg. TM de The Upper Deck Company. Todos los derechos reservados. Upper Deck Company, 985 Trade Drive, North Las Vegas, Nevada 89030. The Upper Deck Europe BV, Flevolaan 15, 1382 JX Weesp, The Netherlands.
www.upperdeck.com U.S. Pat. RE37,957
©1996 KAZUKI TAKAHASHI
UPPER DECK ENTERTAINMENT

¡Todos querrán tener su adorable cachorro virtual!

NINTENDOGS

¿Un juego de perritos? Pues sí chaval, y prepárate para alucinar con él. ¡Se te va a caer la baba con estas mascotas!

DATOS DEL JUEGO

- NINTENDO DS
- MASCOTAS
- 7 DE OCTUBRE
- Compañía: **NINTENDO**
- Equipo: **NINTENDO**
- Origen del Juego: **JAPÓN**
- Jugadores: **1**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

- **Podremos disfrutar de nuestros cachorros eternamente.** Eso quiere decir que vivirán para siempre y que no se harán mayores. Así que ya tenéis dos motivos más para comprar el juego.
- **«Nintendogs» ofrecerá muchas formas de interactuar** por la conexión inalámbrica. Intercambiaremos perritos, juguetes... con otros nintendogs.

¡QUIERO UNA MASCOTA!

- **Un fenómeno que supera edades, gustos... ¡nos capturará a todos!**





Los cachorros de «Nintendogs» actuarán y se moverán como si fueran de verdad. ¡Mira cómo se lo pasa este "vaquero"!



Nosotros elegiremos el "look" de nuestro perrito, le pondremos collares, pajaritas, gafas de sol, boinas escocesas... ¡Qué diver!



Usaremos el puntero todo el rato: para lanzar objetos, para movernos a través de los menús o para acariciar a los perritos.

Seguro que has oído miles de veces eso de "¡que yo no quiero perros en casa!", "que luego no lo cuidas", "que suelta muchos pelos", "que crece y ocupa mucho espacio", "que soy yo la que tiene que darle de comer", "que luego tu padre llega cansado del trabajo y le toca a él sacarle a pasear", "que se come la comida del gato (el perro, no tu padre)"... En fin, que si no has escuchado esto alguna vez seguro que has oído cosas muy parecidas. Pues bien, ahora ya no habrá excusas, porque los perritos de «Nintendogs» no manchan, ni ladran, ni ocupan espacio (el que ocupa el cartucho, que es muy pequeñito). Bueno, en realidad sí que hacen todo eso, pero dentro de tu Nintendo DS, así que a tus padres no les molestará, eso seguro. De hecho, **los cachorros serán casi reales: comerán, jugarán, aprenderán trucos...** Pero vamos a descubrirlos poco a poco.

Un amigo de cuatro patas

Nada más poner el juego veremos como, felices de la vida, llegamos hasta la puerta de la tienda de animales. Y más felices todavía nos pondremos al ver que tenemos un dinerillo ahorrado con el que podremos comprar nuestro primer perrito. ¡Uy, uy, uy, qué nervios! Bueno, primero nos daremos una vueltecilla por el patio de la tienda. Allí nos esperarán tres cachorros que, en cuantito nos vean, vendrán a saludarnos. Esto tiene una pinta estupenda: juguetean entre ellos, corren de un lado para otro, nos saludan con la colita... y nosotros podemos acariciarles en la pantalla táctil, casi como si fueran de verdad. ¡Uf! Y ahora la dura decisión, ¿cuál nos compramos? No tenemos dinero para llevárnoslos todos, y hay tantas razas, y son todas tan chulas que seguro que nos costará un buen rato elegir. Habrá caniches, pastores alemanes, boxers, huskies siberianos... Bueno, los tipos de perro dependerán del cartucho que tengamos, porque en total **habrá tres «Nintendogs» con 6 razas diferentes en cada uno.** Bien, después de mucho dudar, ya hemos escogido la raza, el color y el sexo.

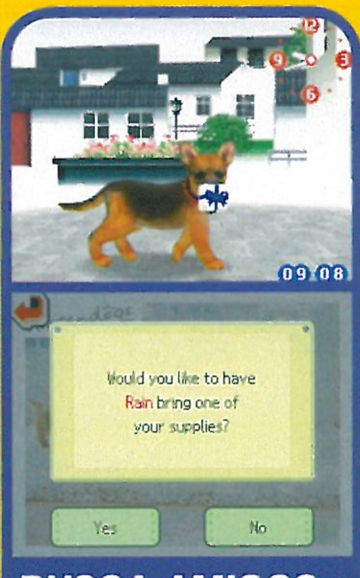
PASTOR ALEMÁN. *Será una de las razas que podremos elegir en la edición «Nintendogs Chihuahua». Ya sabéis que según cuál sea nuestro cartucho, pillaremos unas razas u otras. Las otras dos versiones serán «Labrador» y «Dachshund».*



Empezaremos con un cachorro, pero después podremos comprar más (hasta tres). Eso sí, habrá que ampliar la casa para que quepan. Foxy, Luigi y Pitu parecen felices.



Después de un buen baño no vendrá mal darle un cepillado a nuestra mascota, de este modo estará más guapa y reluciente... Y no se pasará el día entero rascándose.



BUSCA AMIGOS POR LA CIUDAD.

Otro de los puntazos de «Nintendogs» será el Modo Ladrido. Cuando lo activemos, **nuestra DS se pondrá a ladrar cuando detecte a otra persona con su DS y su «Nintendogs» conectado.** Entonces su perrito y nuestro perrito se encontrarán y empezarán a jugar entre ellos. También nosotros jugaremos con los dos mientras estemos conectados. Además, podremos tener un detallito con el colega en forma de regalo.



Cuando nuestros perros tengan hambre o sed podremos darles varios tipos de comida que compraremos en la tienda.



La forma de ganar dinerillo será entrenar bien a nuestro can y participar en concursos. Como este de lanzamiento de disco.



Buscar y seleccionar los objetos serán tareas muy sencillas gracias a los menús táctiles que estarán en castellano.

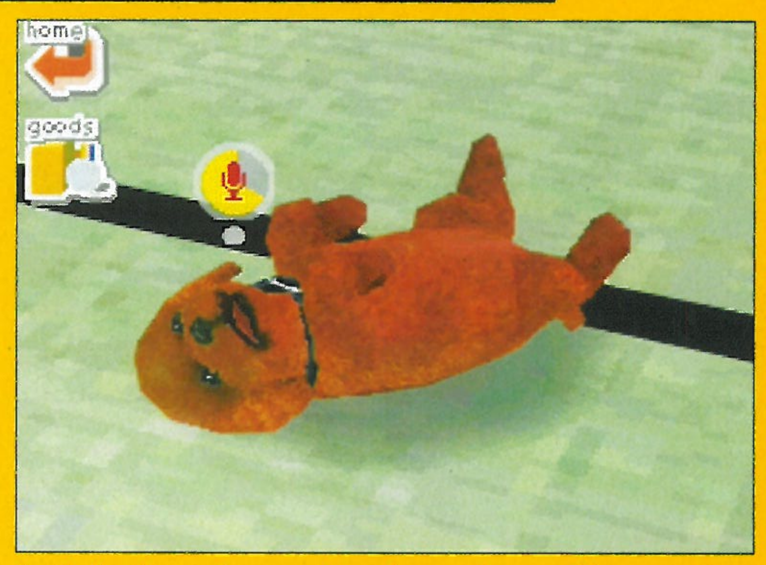
¡Y por fin tendremos nuestro primer perrito (ha costado eh)! Lo siguiente que sucederá es que llegaremos a casa con nuestro nuevo amigo de cuatro patas, le acariciaremos un poquito, jugaremos con él, le llamaremos... ¡Ey, no! Pero si aún no tiene nombre. Eso se arreglará fácilmente. **El cachorro se acercará a la pantalla y aparecerá un icono con forma de micrófono.** En ese momento tendremos que decir al micro de la consola qué nombre queremos darle a nuestra mascota (Lassie, Milú, Pikachu o lo que nos dé la gana). Después de repetir el proceso varias veces, el perrillo/a aprenderá su nombre. A partir de ese momento ya no hará falta el puntero para que nos haga caso porque podremos llamarle a gritos.

¡Vaya! Parece que el pobre tiene algo de sed. Bueno, como nos quedará aún algo de dinerillo ahorrado, iremos a **visitar la tienda. Allí compraremos agua, leche, comida para perros...** y, ya que estamos, un par de juguetillos para Pizca (o como se llame tu colega canino). ¡Hala, mira cómo bebe el ▶

UNA MASCOTA A TU MEDIDA

EN LA TIENDA DE ANIMALES PODRÁS ELEGIR A TU PERRITO ENTRE VARIAS RAZAS. Habrá tres cartuchos de «Nintendogs» diferentes (Labrador, Chihuahua y Dachshund) y cada uno tendrá seis razas distintas. Además, después de seleccionar nuestra raza favorita, tendremos varias opciones de color y sexo entre las que escoger. ¡Hala, ya puedes tener el Huskie gris que siempre quisiste!





Cuando el cachorro realice una acción, podremos grabar una palabra que asocie a ese movimiento. Así, cada vez que digamos la palabra, el perro repetirá el truquito.



Durante los paseos por la ciudad nos toparemos con otros perros. El nuestro a veces se pondrá a jugar con ellos. ¡Pero cuidado, hay animales con muy malas pulgas!

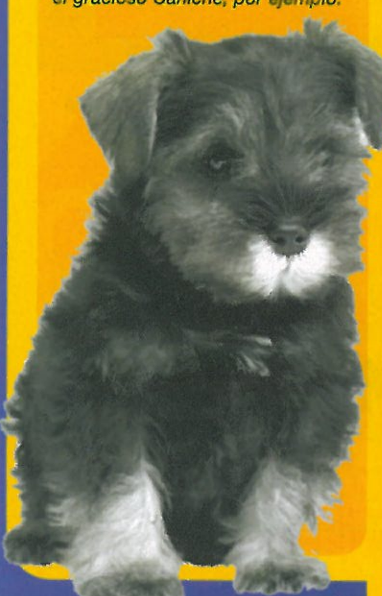


Las calles estarán repletas de regalitos por ahí tirados (¡qué descuidada es la gente!), cuando nuestro cachorro los vea no dudará en traerlos corriendo. ¿Qué será, será?

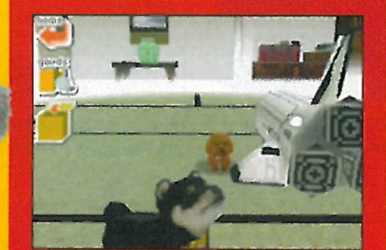


El ejercicio será fundamental para los perros. No bastará con sacarlos de paseo, también habrá que jugar con ellos en casa, con el frisbee, la pelota, la cuerda...

SCHNAUZER MINIATURA. *A este peluchín con patas lo encontrarás en el «Nintendogs» versión Labrador, junto a otros cachorros no menos simpáticos, como el mencionado Labrador o el gracioso Caniche, por ejemplo.*



¡GUAU, CUÁNTOS JUGUETES GUAYS!



UNA VIDA DE PERROS PUEDE SER MUY DIVERTIDA. Y si no que se lo digan a los cachorros de «Nintendogs», que tendrán un montón de juguetitos y cacharros para trastear, divertirse y ponerse en forma a la vez. Habrá desde un artilugio de pompas (sopla al micro y verás cómo funciona), hasta un simple palo o una nave de juguete. Una buena parte de estos chismes los compraremos en la tienda, pero la mayoría de ellos aparecerá en los paquetes de regalo desperdigados por toda la ciudad.

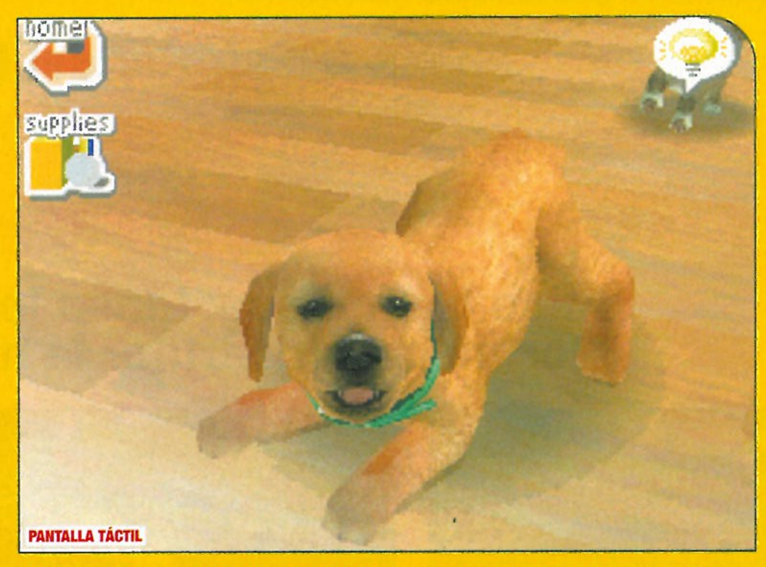
Tener «Nintendogs» será casi lo mismito que tener un cachorro de verdad: tendremos que darle de comer, de beber, jugar con él, enseñarle trucos... ¡Será nuestro nuevo amigo!

▶ tío! Pues sí que estaba sediento, sí. **¡Y ahora a jugar! Le lanzaremos una pelota, o un palo** o cualquier otra cosa y el enano se pondrá contentísimo e irá corriendo a traernos lo que le hayamos tirado.

¿Eh? **¿Qué es esa bombillita que aparece en una esquina de la pantalla?** ¡Aaaaah, pues claro! Siempre que el cachorro haga un movimiento (sentarse, por ejemplo) aparecerá esa bombilla. Cuando pulsemos sobre ella volverá a salir el icono del micro y podremos grabar una palabra que el animal asociará a esa acción. Es decir, si cada vez que el perrito se sienta le decimos "abajo", acabará aprendiendo esa palabra y se sentará cuando la oiga. ¡Jo, qué fácil! ¡Pues a enseñarle trucos como locos! Le enseñaremos a darnos una patita, la otra, a tumbarse, a mover la colita, a saltar, a hacernos los deberes (bueno, esto último no)... **Luego, antes de que se haga de noche (el reloj del juego irá en tiempo real)** le sacaremos a dar un paseo para que vaya conociendo el barrio. Primero trazaremos el recorrido en un mapa de la ciudad y después, ¡a la calle! Le llevaremos de la correa, para que no se escape, y podremos tirar de él para que vaya más lento o más deprisa. **¡Y mira, si hay más perros por la ciudad! ¡Y regalos por los suelos!** El bueno de Pluto (por decir un nombre) nos ha cogido ya tanto cariño que nos traerá corriendo todos los regalos



El reloj interno del juego irá en tiempo real, así que cuando sea de noche, también será de noche en el juego. Y también transcurrirá en la misma estación que estemos.



Cada vez que veas aparecer una bombillita en la esquina superior derecha de la pantalla, significará que tu mascota estará dispuesta a aprender un nuevo truquillo.

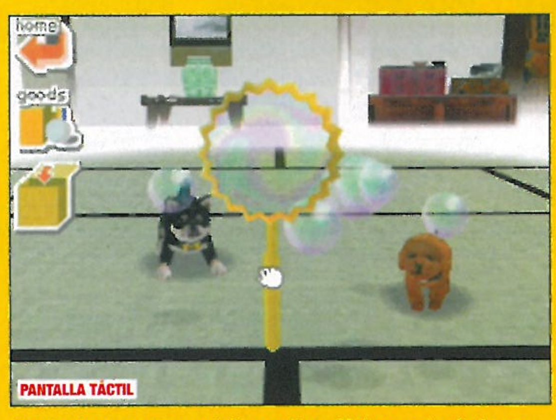


UNA VUELTA POR EL VECINDARIO.

Nuestros colegas caninos tienen que salir a pasear, tomar el aire, jugar con otros perros y, claro está, hacer sus necesidades. Así que día a día nos tocará sacarles a dar una vueltecita por el barrio. Primero dibujaremos con el puntero el recorrido que queramos hacer por la zona y después llevaremos a nuestro perrillo bien sujeto de la correa, no vaya a ser que le dé por juguetear con la basura que encuentre tirada.



Siempre que queramos, podremos ir al criadero para ver "en vivo" algunos de los perrillos que están disponibles.



El micrófono será muy útil; no sólo valdrá para dar órdenes, también lo usaremos para... hacer pompas, por ejemplo.



Si queremos que nuestros perros ganen todos los concursos, será bueno practicar con el disco, en casa o en el parque.

que encuentre. ¡Anda, hemos llegado al parque! Pues vamos a aprovechar. ¡Juguemos con el frisbee! Menudo súper perro, las coge todas al vuelo. Y ya que estamos deportistas nos acercaremos a la pista de obstáculos que hay por aquí cerquita. ¡Mira! Si es que nuestro Rantamplán salta las vallas como todo un campeón. En fin, vuelta a casa que ya va siendo hora.

Esto tiene muy mala pinta, nuestro perrito está lleno de pulgas (¡has dejado que se acerque a la basura!). Pues nada, a la tienda a pillar un champú especial para luego darle un buen baño. El problema es que casi no nos quedará dinero. ¿Cómo seguiremos alimentando a Rintintín? ¡Pues claro, **participaremos en concursos para perros!** Los habrá de tres tipos: de lanzamiento de disco (menos mal que entrenamos con el frisbee en el parque), de agilidad (menos mal que fuimos a la pista de obstáculos) y de obediencia (menos mal que le enseñamos un montón de trucos en casa). ¡Todo está claro ahora! ¡Ganaremos los concursos! ¡Compraremos más perros! ¡Seremos el mejor entrenador de cachorros!

CONCURSOS PARA PERROS

CONVIERTE A TU CHUCHO EN UN SUPERPERRO. Todo lo que le enseñemos a nuestro cachorro servirá para que gane concursos y, de paso, unos eurillos. Habrá tres tipos de competiciones: de disco, donde se valorará la velocidad; de obediencia, donde el perrito demostrará lo que sabe; y circuito de obstáculos, en el que primará la agilidad. Si quieres ganarlo todo, tendrás que practicar mucho antes.



¡Vas a disfrutar del basket como nunca!

NBA LIVE 06

Afina tu muñeca, tensa los cordones y ponte en forma para disfrutar la mejor edición de NBA.

DATOS DEL JUEGO

- **GAMECUBE**
- **BALONCESTO**
- **OCTUBRE**
- Compañía: **EA SPORTS**
- Equipo: **EA CANADA**
- Origen del Juego: **CANADÁ**
- Jugadores: **1-4**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

- **En total habrá 6 movimientos especiales "freestyle"** para que flipes con tus jugadores favoritos haciendo maravillas con la pelota. Son cinco acciones de ataque y una de defensa.
- **El "fin de semana de las estrellas" será más completo que nunca.** Habrá concurso de mates, triples y podremos jugar el partido de los rookies.

UNA SAGA A LA ÚLTIMA

- Todos los equipos **volverán a estar actualizados** para la nueva temporada.



Los movimientos de los jugadores estarán muy ajustados a la realidad. Fliparemos con acciones tan impactantes como ésta.



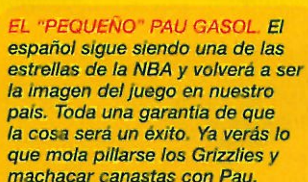
Durante el juego aparecerán indicadores como ese de arriba para que hagas un movimiento "freestyle" de lujo y... ¡canasta!



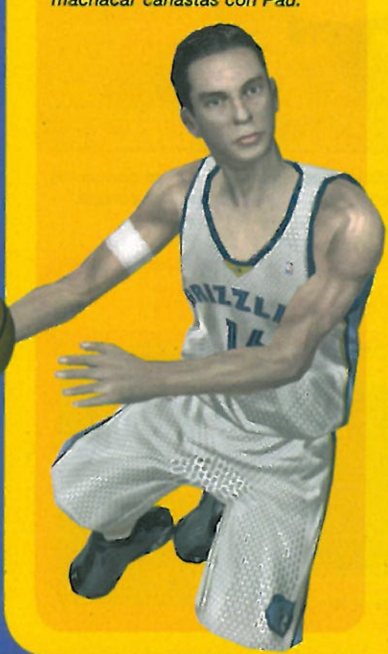
Los partidos serán muy ajustados. Tendremos que mover bien a nuestros hombres y acertar en quién debe jugársela para tirar.



Incluso para robar la pelota habrá que esforzarse como nunca... que no, que al final nos acostumbraremos al control.



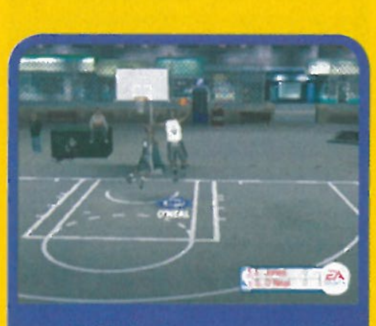
EL "PEQUEÑO" PAU GASOL. El español sigue siendo una de las estrellas de la NBA y volverá a ser la imagen del juego en nuestro país. Toda una garantía de que la cosa será un éxito. Ya verás lo que mola pillarse los Grizzlies y machacar canastas con Pau.



Los chicos de EA Sports no descansan y ya tienen calentito el nuevo «NBA Live 06». Pero no te creas que se conformarán con más cestas y tapones, qué va. Esta edición vendrá **repleta de novedades** que convertirán la cancha en el paraíso de la diversión.

Virguerías a tope

«NBA Live 06» volverá a ser impecable en lo que a modos de juego se refiere. Podremos **disputar toda la temporada, los playoffs, hacer fichajes**, entrenar, jugar piques callejeros... y todo adornado con unos gráficos casi reales y una ambientación genial, mucho mejor que estar en la propia cancha. Pero eso ya no nos sorprende amiguetes. Lo que nos va a dejar boquiabiertos es el **despliegue de movimientos nuevos** de los jugadores. Es lo que los desarrolladores de EA llaman "freestyle". En realidad, el sistema de juego ha cambiado un poquito y vamos a tener que **aprender a hacer combos** como si fuese un juego de lucha para poder ganar los partidos. Pulsando varios botones haremos un ali-hop, o un driblin con bandeja incluida. Pero no te flipes, porque las defensas serán más duras que una roca. De hecho, también tendremos que aprender cómo se defiende, combinando botones para hacer tapones y cosas por el estilo. ¡Uy, esto huele a desafío total! Claro que los partidos van a ser superdivertidos. **Hacer un mate será toda una explosión de felicidad** en la cara del rival. En definitiva, se trata de un estilo libre de movimientos para disfrutarlo con todas las estrellitas de la NBA. Porque ninguno ha querido faltar a esta cita con el mejor baloncesto.



¡VAMOS A LA CALLE, CHAVAL!

Los modos de juegos van a ser más extensos que el repertorio de Camilo Sesto. Tú, desde luego, no te pierdas dos de ellos: la pista del colegio, para entrenar mates tú solito; y la cancha más chunga del barrio, para picarte con un colega y practicar regates y fintas. Ponte en forma, lo vas a necesitar en esta nueva edición.

¿Listo para deslizarte por las mejores pistas?

SSX ON TOUR

La competición más explosiva sobre nieve regresa a tu CUBE dispuesta a romper moldes.

DATOS DEL JUEGO

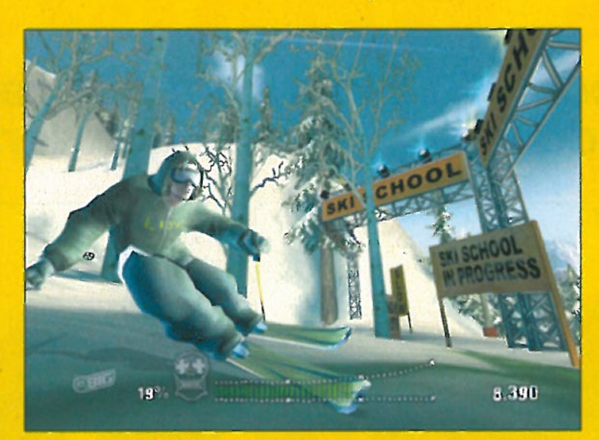
- **GAMECUBE**
- **SNOWBOARD**
- **NOVIEMBRE**
- Compañía: **EA SPORTS**
- Equipo: **EA CANADÁ**
- Origen del Juego: **CANADÁ**
- Jugadores: **1-2**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

- El juego tendrá un aspecto gráfico de impresión. Tanto los escenarios como los personajes estarán muy cuidadetes. **Incluso habrá partes de las pistas que se romperán cuando nos estampemos con ellas.**
- El look de los menús será muy chulo. **Y estarán acompañados de una banda sonora muy cañera.**

OTRO QUE SE APUNTA

- **Mario y algunos de sus amigos estarán entre los personajes.**



Esta nueva entrega de SSX nos permitirá elegir entre la tabla de snowboard o los esquís de toda la vida. ¿A ti qué te mola más?



Los escenarios serán de día o nocturnos. Y podremos subirnos a cualquier sitio o agarrarnos donde sea para hacer monerías.



Los saltos inverosímiles y las piruetas aéreas volverán a ser la estrella de este juego. Además, hacerlos será de lo más fácil.



Los rivales serán muy cabezotas y se empeñarán en empujarnos... menos mal que podremos dar puñetazos.

CREA TU CLON. SSX nos permitirá crear a un tío a nuestra imagen y semejanza... o al menos que mole mucho. Para empezar podremos elegir entre ser chico o chica, luego el tipo de piel, la barba... todo lo que se nos ocurra.



La saga SSX, más conocida como "dar tumbos por la nieve a toda caña mola mogollón", vuelve cargada de un buen puñado de motivos para triunfar. **Competición extrema, diversión y mil novedades** llegarán pronto al salón de tu casa... que se está más calentito.

¡Mooola maaazo!

Como ya sabes, SSX es algo más que un juego deportivo. La idea parece simple: elige entre una tabla de snowboard o unos buenos esquís y lánzate por la pista de nieve. Pero que no, que este juego tendrá mil y una variantes. De entrada, la gran novedad está en el título: "On Tour". Es decir, que tendremos que crear nuestro propio colega loco por la nieve: desde su rostro hasta su carácter en la pista, elegir su ropa, su peinado... tunearle, vamos. Cuando esté listo, habrá que ir compitiendo en varias pruebas y ganar dinerito para comprarle un par de esquís de los buenos. Además, también iremos mejorando su destreza sobre el terreno para que acabe siendo el rey del mambo. Parece fácil, ¿no? Pues te equivocas, porque **las pruebas volverán a ser una locura tras otra y los objetivos irán cambiando.** Habrá competiciones donde lo importante será quedar primero, otras en las que deberemos lucirnos haciendo virguerías en el aire o recogiendo ítems en tiempo récord. En total, un repertorio de pruebas flipante en unos escenarios que no dejan títere con cabeza. Además, las pistas tendrán varios caminos y los impresionantes saltos nos llevarán de acá para allá al menor descuido. ¿Se te ha abierto el apetito? Pues ya falta menos para fliparse sobre la nieve.



EL MÁS CHACHI SOBRE LA PISTA

En el modo "On Tour" tendremos que ir mejorando a nuestro personaje. Saber en qué gastarse la pasta ayudará mucho a que podamos seguir superando retos futuros. Pero también podremos ir a comprar ropita, guantes, gorras... sólo para que nuestro prota tenga el aspecto más molón de todo el juego.

¡Los espartanos lucharán en GameCube! ¡Por Zeus!

SPARTAN: TOTAL WARRIOR

Combates épicos con cientos de guerreros en pantalla repartiendo leña... ¡Esto sí que será acción!

DATOS DEL JUEGO

- GAMECUBE
- ACCIÓN
- OCTUBRE
- Compañía: **SEGA**
- Equipo: **CREATIVE ASSEMBLY**
- Origen del Juego: **REINO UNIDO**
- Jugadores: **1**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

- En Sega se lo han currado tanto que han conseguido **poner en pantalla a más de 160 guerreros peleando a la vez** en el campo de batalla. Y lo más impresionante es que no se aprecia el mínimo indicio de ralentización.
- **El modo de juego Arena** pondrá a prueba nuestra habilidad en una serie de combates de dificultad creciente.

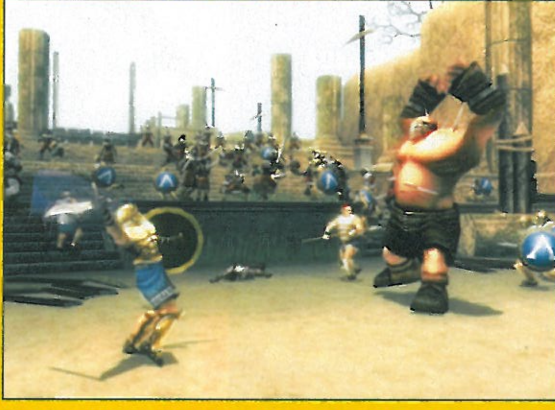
¡A POR LOS ROMANOS!

- ¡Las **batallas no dejarán títere con cabeza!**, ¡menuda reunión de masas!

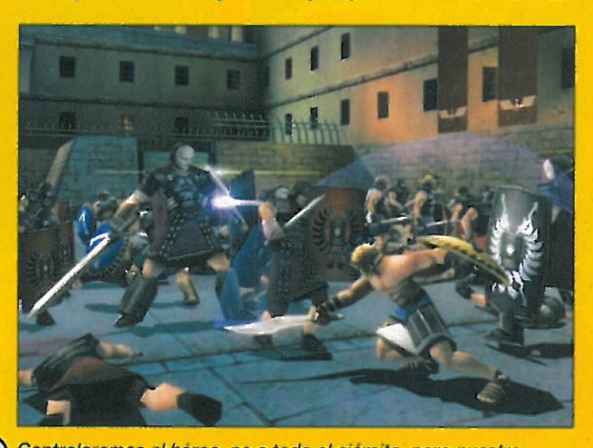
ESPARTANOS. *Te convertirás en soldado espartano, y tu objetivo será defender las tierras y ganarnos el favor de los dioses. ¡Por Zeus!*



La acción de «Spartan» tendrá personalidad propia, sobre todo por el gran número de guerreros que aparecerán en las batallas.



Cuanto más y mejor luches, más y mejores habilidades ganarás, algo vital para poder derrotar a mastodontes como este.



Controlaremos al héroe, no a todo el ejército, pero nuestra ayuda será fundamental para evitar que nos conquisten.



No todo será acabar con los enemigos a espadazo limpio, habrá misiones como escoltar a un soldado, buscar una catapulta...

El Imperio Romano ha conquistado todo el Mundo Antiguo. ¿Todo? ¡Noooo! Un pequeño pueblo se resiste batalla tras batalla a la conquista. ¡No son los galos! ¡Son los espartanos! Y a nosotros nos tocará ayudarles. Para ello **asumiremos el papel de un soldado de Esparta** que, espada en mano, peleará en las **multitudinarias batallas** de este juego de acción.

Esto parecen las rebajas...

Las rebajas, o una reunión de fans de Pokémon... El caso es que los combates de «Spartan» se caracterizarán por **poner en pantalla a ciento y la madre.** Los ejércitos serán numerosísimos, tanto los aliados como los enemigos. Y, aunque nosotros sólo llevaremos a un personaje, nuestra ayuda será vital para reforzar las defensas o proteger algunos objetivos importantes.

Con el tiempo, nuestro héroe se hará más fuerte y aprenderá más y mejores habilidades de combate hasta convertirse en todo un maestro en el manejo del arco y la espada.

El argumento **mezclará historia y mitología** para crear un alucinante mágico mundo. ¡Gracias a los dioses!



MITOLÓGICO

La ambientación se inspirará tanto en la historia clásica como en la mitología, así que nos enfrentaremos a monstruos como los Cíclopes, el Minotauro o la bruja Medusa.

SÉ LEGENDARIO.
SÉ DEPREDADOR.
SÉ AMBAS COSAS

Pantallas pertenecientes a la versión de NINTENDO GAME CUBE



Acude al rescate con Spiderman™ y explora libremente un enorme entorno que incluye el barrio de Queens en Nueva York.



Siembra un rastro de destrucción con Veneno y encuéntrate con más personajes de Spiderman™ que nunca.

ULTIMATE SPIDER-MAN™

A LA VENTA EL 14 DE OCTUBRE

ULTIMATESPIDERMANGAME.COM







PlayStation 2







NINTENDO DS



activision.com



¡Atrévete con el reto Pokémon más flipante!

POKéMON ESMERALDA

Esmeralda será la edición definitiva de GBA, en la que vivirás más retos y capturarás más Pokémon.

DATOS DEL JUEGO

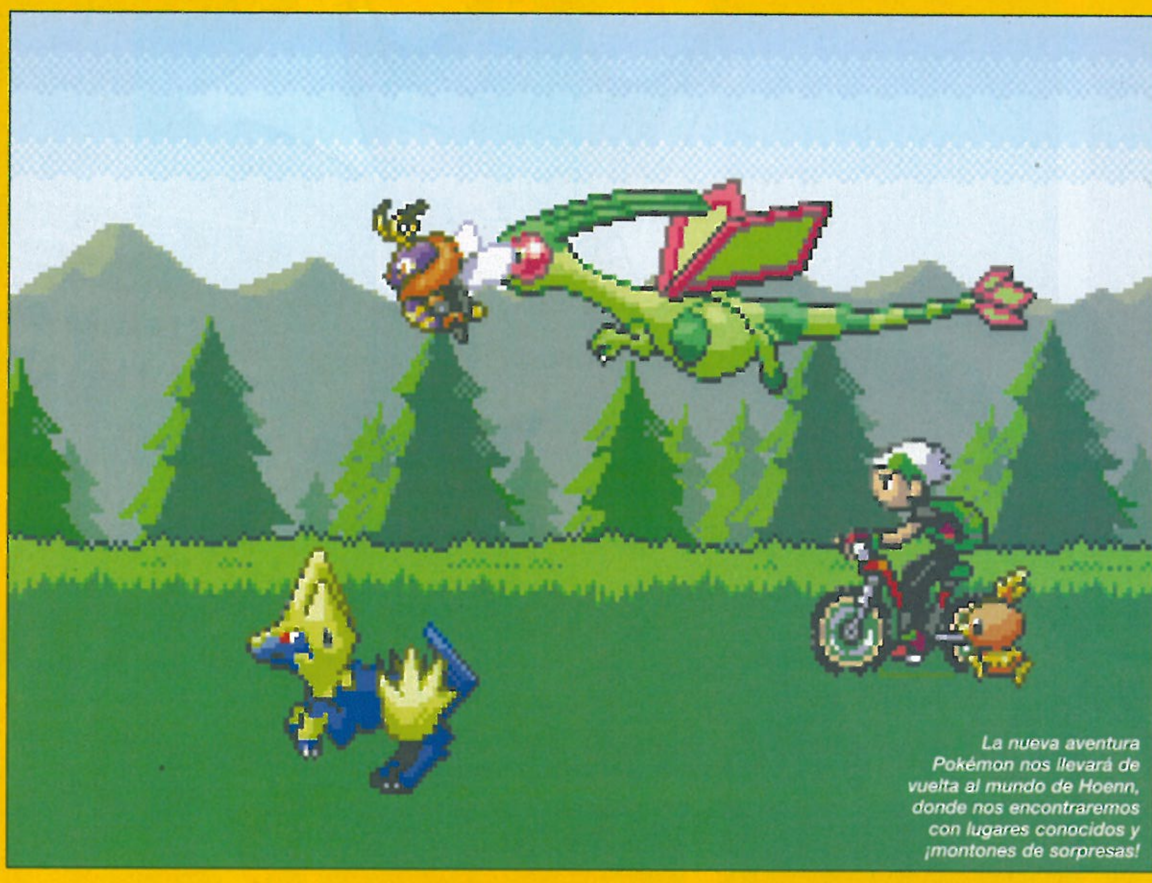
- GAME BOY ADVANCE
- RPG
- 21 DE OCTUBRE
- Compañía: **NINTENDO**
- Equipo: **GAMEFREAK**
- Origen del Juego: **JAPÓN**
- Jugadores: **1-4**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

- La **nueva forma de Deoxys** no será ni más ni menos que... ¿lo decimos o no? Sí: ¡VELOCIDAD! ¡Lo hemos soltado, por fin! ¿Imaginas cómo serán de rápidos sus ataques con esta forma?
- El adaptador inalámbrico servirá para algo más que intercambiar y luchar con Pokémon. **Habrá minijuegos** disponibles **para cuatro jugadores**.

¡MEJOR QUE MEJOR!

- Sabíamos que **Esmeralda molaría**, ¡pero no esperábamos tanta novedad!



La nueva aventura Pokémon nos llevará de vuelta al mundo de Hoenn, donde nos encontraremos con lugares conocidos y ¡montones de sorpresas!



AURA VUELVE A HOENN. *La co-protagonista de Esmeralda, y nuestra rival si escogemos al chico al empezar la partida, vuelve para vivir una nueva aventura por Hoenn. Esta vez su atuendo hará juego con Esmeralda, claro.*

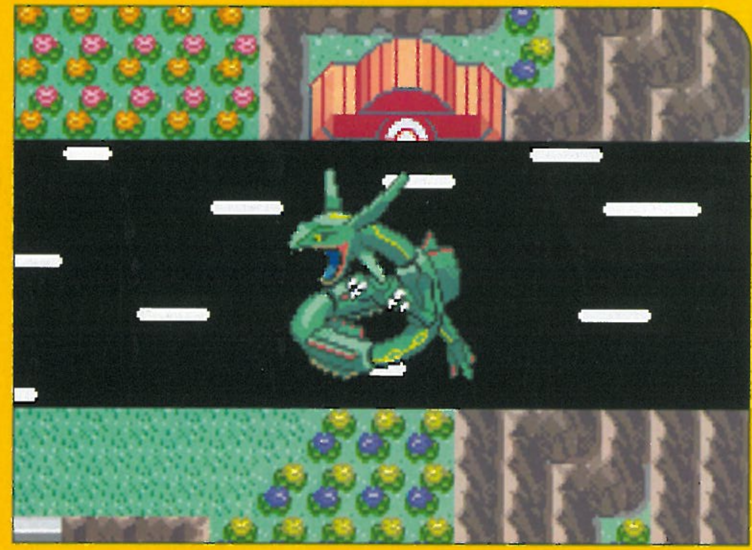
Tranquilo, tranquilo, que no habrá Pokémon nuevos, los conoces ya a todos. Otra cosa es que los hayas podido ver y capturar en tu GBA, porque **Esmeralda llega para completar la aventura que vivimos con Rubí y Zafiro.** Nos veremos de nuevo llegando a nuestra casita de Villa Raíz; cuando intentemos salir del pueblo, el profesor Abedul volverá a tener problemillas con un Pokémon salvaje, y nos quedaremos con el Pokémon que hayamos elegido para ayudarle a salir del paso. Pero ya. A partir de entonces, entraremos en **un Hoenn con nuevas zonas por explorar, personajes por conocer** y donde las cosas no serán tan fáciles como los entrenadores más expertos estarán pensando que serán.

¡Más difícil todavía!

Esto no significa que el primer Pokémon salvaje que encuentres vaya a aparecer con nivel 100 ni nada parecido, nos estamos refiriendo a otro tipo de cosas. Por ejemplo, en esta aventura **tendrás que hacer frente a los dos equipos de malos, Aqua y Magma.** Los soldados de ambas organizaciones te asediarán durante toda tu travesía, poniéndote en verdaderos aprietos en más de una ocasión. Y tendrás que introducirte en ambas guaridas para tirar por tierra (o por agua) sus planes de dominarlo todo. Además, los entrenadores normales, que antes se enfrentaban a ti de uno en uno, ahora tendrán la libertad de presentarse ante ti por parejas. Si te ven dos a la vez, **dos entrenadores a los que deberás vencer en el mismo combate.** Cada uno sacará su respectivo Pokémon y tú usarás dos, el primero y el segundo de tu equipo. Así no andarás solo con un Pokémon fortachón y una panda de "mindundis", y además los combates



Caminar por el nuevo Hoenn será genial, y cuando tengamos una bici, más. Entonces podremos entrar en el Carril Bici y enfrentarnos a ciclistas con ganas de combatir.



Claro que, cuando podamos volar, la bici ya no molará tanto. Y más pudiendo volar por todo Hoenn a lomos del legendario Rayquaza, tu mejor aliado en Esmeralda.



EL FRENTE DE BATALLA.

Recorrer el nuevo Hoenn será una sorpresa constante, pero la mejor te espera al llegar al Frente de Batalla. Te encontrarás dentro de una ciudad donde todo está pensado para combatir hasta la extenuación. Allí deberás superar siete torneos con reglas nuevas, distintas a las habituales. Menos mal que también habrá Tienda y Centro Pokémon, para recuperarte entre cada combate.



Si te gusta tener aparente tu habitación (del juego), podrás comprar muñecos con forma de Pokémon para adornarla.



El Túnel Fervergal será la primera cueva que recorreremos. Allí podremos hacernos con Zubat, Whismur y muchos más.



Las escenas de combate molarán más en Esmeralda, donde cada uno de los ataques mostrará una estupenda animación.



Oak: –Pues qué raro, lo normal es que encuentren repelente a Jimmy. Jimmy: –¿Para cuándo el consultorio del Prof. Abedul?

dobles serán mucho más habituales que en cualquier otro juego Pokémon. Pero no acaba ahí la cosa, no. Como mandan los "Pokecánones", deberás **hacerte con las ocho medallas** que ostentan los líderes de gimnasio, pero eso no valdrá para demostrar a todo Hoenn que eres el mejor entrenador. Además, deberás conseguir todos los Símbolos del, desde hoy, famoso...

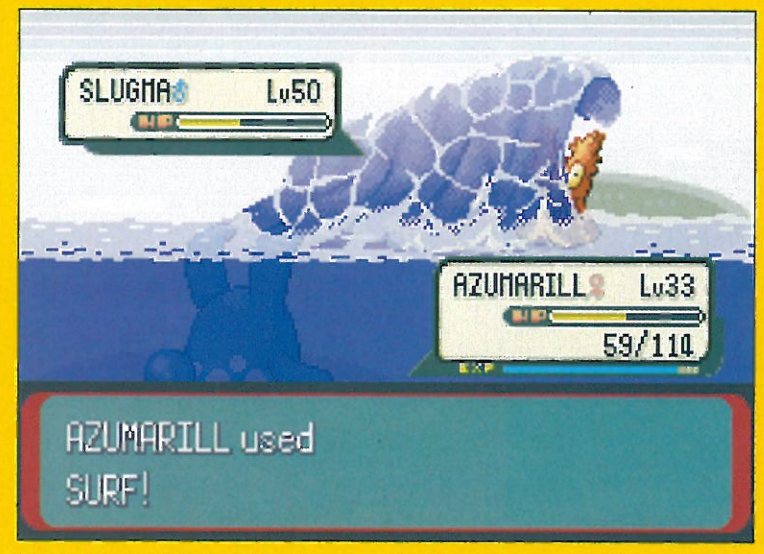
Frente de Batalla

El Frente de Batalla es **un lugar totalmente nuevo en la saga Pokémon.** A todos los entrenadores nos gusta luchar (más aún a los que ganan todos los combates, claro) y los chicos de GameFreak lo saben. Por eso, en esta última entrega Pokémon para GBA, nos van a regalar el Frente de Batalla, **una ciudad donde el 90% del tiempo lo pasarás luchando** contra expertos entrenadores. Estará situado al sureste de Hoenn y para llegar tendrás que haber ganado la Liga Pokémon, superando los cuatro combates contra el Alto Mando. Una vez desembarques, descubrirás **una enorme extensión de terreno** ▶

¡ALQUÍLATE UNOS POKéMON!

EN LAS CARPAS DE BATALLA PODRÁS ALQUILARLOS, Y ADEMÁS TENDRÁ PREMIO.
Las Carpas de Batalla son lugares donde los entrenadores podrán probar estrategias con Pokémon de alquiler. Te ofrecerán seis, escogerás tres, y te enfrentarás a un contrincante con otros tres del mismo nivel. Y si ganas, podrás hacer un trueque con él y cambiarle uno de sus Pokémon por otro tuyo.





Nuestro Azumarill de nivel 33 está propinando el Gran Sopapo a un Slugma de nivel 50. Oak: –¿Que cómo es posible? ¿Y tú eres entrenador Pokémon? Jimmy: –Sí, tío.



Por si creías que te conocías todos los rincones de Hoenn, fíjate bien en esa torre de la Ruta 111. Sí chaval, esta Torre Batalla solo aparecerá en la edición Esmeralda


En el museo Pokémon de Ciudad Calagua podremos admirar pinturas, esculturas y relieves antiguos de Pokémon. ¡A verlos!



Sí, entrar a un gimnasio es algo que debes pensarte, y más cuando te espera un líder con Pokémon de tipo Psíquico.


Si quieres hacerte con ese objeto que se ve entre los árboles, tendrás que enfrentarte a estos dos entrenadores... ¡a la vez!



Hacer favores a la gente suele tener premio en el mundo de Hoenn. Si ayudas, conseguirás regalos como una MT.



TU POKéNAV MOLA AÚN MÁS.

Pues sí, porque los investigadores de DEVON S.A. no han parado de trabajar desde Rubí y Zafiro, y para esta versión te darán una PokéNav con una nueva función: la Agenda del Móvil. Así podrás recibir llamadas de los entrenadores que vayas registrando, y saber cómo les va la cosa o si quieren luchar contra ti de nuevo. ¡Fíjate, a Jimmy le ha llamado Petra justo cuando iba a pescar!

¿CÓMO QUE DOS CONTRA UNO?

PUES SÍ, TE ESPERAN COMBATES CONTRA DOS ENTRENADORES A LA VEZ. Pero tranquilo, que la cosa no será tan injusta como parece. Cada uno sacará su Pokémon, pero tú podrás combatir con el primero y el último de tu equipo a la vez. Eso sí, si solo tienes un Pokémon fuerte, mal te va a ir la cosa. Así que, toma nota, en Esmeralda deberás entrenar muy bien a TODO TU EQUIPO Pokémon.



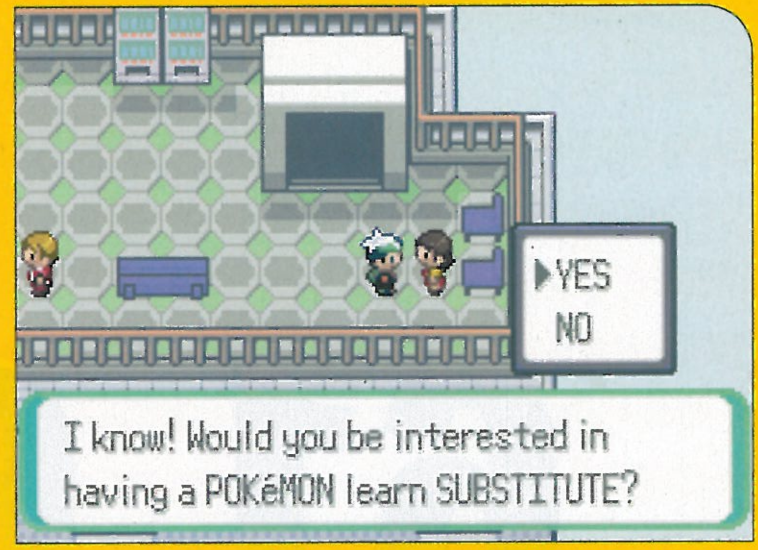
con edificaciones gigantescas. Exactamente, **siete amplios recintos** en los que, una vez dentro, deberás olvidar las reglas por las que se rigen los combates Pokémon normales. Cada uno tendrá sus propias reglas, y te retará a superar su campeonato con modificaciones en los combates tan inusuales como que no puedas dar órdenes a tu Pokémon y sea él quien decida qué ataques debe utilizar. ¿Difícil? Bueno, ya lo habíamos advertido. Aunque seguro que después de intentarlo dos o tres veces y caer al primer combate, te darás cuenta de que ese dato en el que tan poco se fijan algunos entrenadores, la personalidad del Pokémon, es la clave para ganar.

Personalidades de Esmeralda

Por supuesto, no andarás todo el rato combatiendo. Incluso en el Frente de Batalla tendrás que capturar algunos Pokémon. Y el trabajo de captura que te espera en Esmeralda tiene tela. **¡Podrás hacerte con nada menos que 232 Pokémon!** Entre ellos, y cuidado con la lámpara, estará **una nueva forma de Deoxys.** ¡Deja de



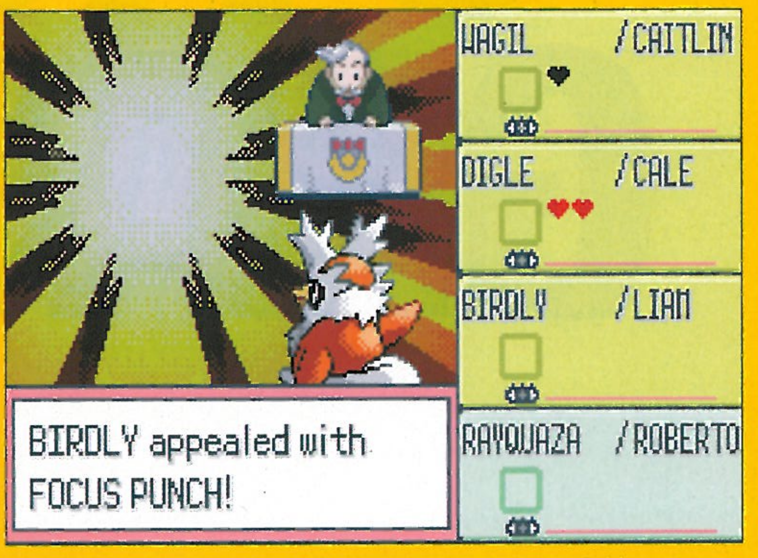
En Esmeralda, además de buen entrenador, también tendrás que ser observador. Entre la maleza, además de Pokémon, también se esconderá gente con información.



Al igual que en Rojo Fuego y Verde Hoja, en Esmeralda también habrá Tutores de Movimientos. A este lo encontrarás en la azotea del Centro Comercial de Calagua.



En la tienda de bicis de Ciudad Malvalona podrás hacerte con una bici de carreras o una acrobática. Elegir la bici correcta será vital para superar momentos como este.



En Esmeralda tendremos la opción de participar en los concursos Pokémon, aunque en esta edición solo habrá un lugar donde podamos hacerlo: Ciudad Calagua.

En Esmeralda te esperan 232 Pokémon, ¡31 de ellos nunca vistos en GBA! Además, deberás derrotar a los Equipos Aqua y Magma, y ganar a los 7 Ases del Frente de Batalla. ¡Alucinante!

saltar y atiende que aún hay más! Además de la cuarta y exclusiva forma de Deoxys, será la primera vez que podamos **capturar al primer Pokémon super-raro de todos los tiempos: ¡el legendario Mew!** Pero también deberías hablar con todo el que encuentres porque, **en este nuevo Hoenn, hay más gente.** No vamos a desvelar nada para que no nos eches la bronca, pero atento a cierto señor con gafas de sol.

¡Pues mira, mucho mejor!

Aparte de las mejoras en número de Pokémon y campeonatos, también verás que la cosa anda mejor aún gráficamente. Tus Pokémon serán más dinámicos durante los combates gracias a las **nuevas animaciones para muchos de los ataques** y también notarás cambios durante tus andanzas por Hoenn. De hecho, incluso te encontrarás con nuevos lugares como la Torre Dorada, que te espera en pleno desierto, o **las Carpas de Batalla, donde los combates se realizan con Pokémon alquilados.** Y además de este remozado visual, también se incluirán nuevas posibilidades técnicas. Todos hemos intercambiado Pokémon y luchado en Rubí y zafiro usando un Cable Link, ¿verdad? Pues en Esmeralda también podremos hacerlo vía Adaptador Inalámbrico y así **conectarnos también con Rojo Fuego y Verde Hoja** porque aquí lo que importa es... ¡hacerse con todos!

¡UNOS ENEMIGOS INSEPARABLES!



EL EQUIPO AQUA Y EL EQUIPO MAGMA SE UNIRÁN PARA DARTE LA LATA (MÁS AÚN) EN ESMERALDA. Cuando nos enfrentamos a ellos en Rubí y Zafiro, al menos había un equipo por Edición. En Esmeralda estos "piraos" estarán presentes por partida doble. Es decir, que te encontrarás miembros de ambos equipos, y deberás derrotarlos en sus respectivas guaridas. Eso sí, con Rayquaza de tu parte, vencerles será menos complicado.

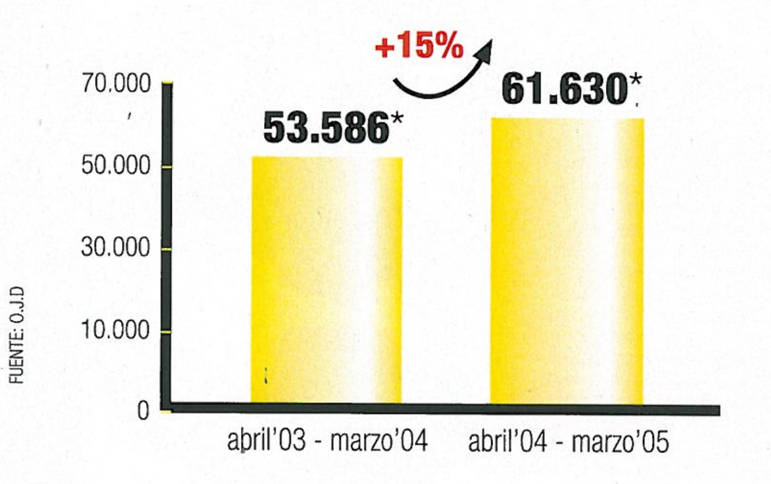
nrique, gracias belen, gracias sergio, gracias jaime, gracias paco, gracias nacho
racias fernando, gracias rodrigo, gracias santi, gracias felipe, gracias alfonso
racias álvaro, gracias virginia, gracias javier, gracias tito, gracias vicente, gracia
ustavo, gracias federico, gracias mariano, gracias jesús, gracias antonio, gracia
arcos, gracias carlos, gracias ernesto, gracias luis, gracias manolo, gracias mónica
racias marcelo, gracias rubén, gracias david, gracias miguel, gracias josé, gracia
lvia, gracias alejandro, gracias daniel, gracias carla, gracias andrés, gracias migue

61.630 GRACIAS

racias santi, gracias nicolás, gracias alex, gracias pilar, gracias constantino, gracia
o, gracias bea, gracias juanma, gracias miguel angel, gracias manuel, gracia
cas, gracias mateo, gracias eduardo, gracias juan, gracias ricardo, gracias adolfo
racias vicente, gracias iván, gracias felipe, gracias jesús, gracias antonio, gracia

Porque gracias a todos vosotros somos
la revista de Nintendo más vendida en Europa

EVOLUCIÓN DIFUSIÓN PROMEDIO



*Ejemplares vendidos al mes



PUNTUACIONES OFICIALES

En Octubre...



Geist

Si quieres saber la de cosas que se pueden hacer aún sin tener un cuerpo físico, no te pierdas la última aventura-shooter para GC.

FIFA 06

¡EMPIEZA EL CAMPEONATO! Tras el veranito, entran ganas de un poco de fútbol otra vez, ¿verdad? Pues aquí tienes «FIFA 06», con más jugadores reales, modos y competiciones que nunca para saciar a los nintendo-futboleros.



Castlevania Dawn of Sorrow

Drácula y cientos de sus secuaces han revoloteado hasta las pantallas de Nintendo DS para ofrecerte un título lleno de hechizos pintados a mano.



Los 4 Fantásticos

Pilla por banda a los héroes que están más de moda y échate un juego de golpes con ellos para pasar un rato superdivertido.

11 SUPER NOVEDADES

GameCube

Nintendo DS

Game Boy Advance

Código P.E.G.I. de clasificación


EDAD RECOMENDADA


VIOLENCIA

DROGAS


MIEDO


SEXO

LENGUAJE SOEZ

DISCRIMINACIÓN

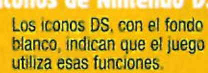
¿Qué puntuamos?

Estos son los parámetros que encontrarás en la ficha de puntuaciones. Te explicamos qué entendemos nosotros por...

- **Gráficos** El aspecto visual del juego. La nota es la suma de decorados, personajes, animaciones, sensación de velocidad... Todo lo que se vea en pantalla.
- **Sonido** La ambientación auditiva: banda sonora, voces y efectos.
- **Jugabilidad** Lo divertido que es un juego, lo que hace que sigas jugando, que te lo pases realmente bien con él.
- **Duración** Esta nota depende de si hay muchos o pocos niveles, modos de juego, ítems, personajes...

Iconos de Nintendo DS

Los iconos DS, con el fondo blanco, indican que el juego utiliza esas funciones.


SIN CABLES

CHAT


DOBLE PANTALLA


COMPATIBLE GBA

MICRÓFONO

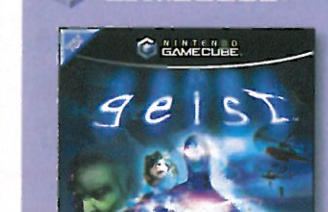

PANTALLA TÁCTIL

EXCLUSIVO GAMECUBE

OK Nintendo Acción

FICHA TÉCNICA

NINTENDO GAMECUBE



- Compañía: NINTENDO
- Desarrollador: N-SPACE
- Tipo de juego: AVENTURA 3D
- Idioma: TEXTOS EN ESPAÑOL Y VOCES EN INGLÉS

- Tarjeta de memoria: 4 BLOQUES
- Conexión GB Advance: NO
- Número de jugadores: 1-4

- Escenarios: 9 NIVELES
- Modos: HISTORIA Y 3 MULTI
- Extras: 7 ÍTEMS ESPECIALES

- Precio: 59,95 €
- A la venta: 7 DE OCTUBRE

Mandan las aventuras cañeras

GEIST

Siguiendo el estilo «Metroid», Nintendo lanza una nueva aventura 3D con un héroe superoriginal y un guión brillante.

Todo empieza como en las mejores pelis de acción de Hollywood: una empresa sospechosa de realizar experimentos ilegales, un grupo militar armado hasta los dientes que va a investigarla y **tú, John Raimi, un especialista en biología** que no duda un segundo en usar su pistola (vamos, que sólo falta Schwarzenegger). Tiros por aquí, gritos y explosiones por allá... todo en primera persona, al estilo de los mejores arcades de acción. Pero al poco aparece un bicharraco del techo, lo liquidas y... ¡Y de repente estás atrapado en una máquina! ¡Y **«Geist» pasa de ser un "shooter" subjetivo a una aventura en 3D!**

¡Ahora eres un poltergeist!

Tranquilo, que todo tiene su lógica explicación. Bueno, muy lógica no es, la verdad, pero al menos es una explicación. Resulta que te han tendido una trampa y te han usado como conejillo de indias en **un experimento que ha separado tu cuerpo de tu alma.** Por suerte, gracias a un fallo técnico puedes escapar. ¡Pero no tienes cuerpo! **¡Eres sólo un espíritu!** ¡Genial! ¡Ahora puedes ir por ahí haciendo el fantasmón a diestro y siniestro! Eso sí, con el objetivo de recuperar tu "body" y descubrir qué se esconde detrás de esta siniestra organización. Pero vamos a lo que mola... ahora no llevas armas, pero eres un fantasma, ¿y qué hacen los fantasmas? Pues de primeras, levitar. Además **eres invisible, así que puedes pasearte a tus anchas** de aquí para allá sin ser detectado. También tienes la habilidad de **traspasar cosas,** siempre que no sean muy gruesas. O sea que para atravesar paredes y puertas tendrás que ingeniártelas de otro modo. Por ejemplo, **tomando el cuerpo de alguna persona o animal.** Aunque, para ello, antes tendrás que darle un buen susto usando los objetos del escenario, ¡que también puedes poseer!

Por ejemplo, estás en una cueva llena de murciélagos, pero cerca hay un par de focos. Pues, ¡a poseer el foco! ¡Hala, ya deslumbras más que las estrellas de Super Mario! Ahora ▶

¡TÚ, FANTASMA!

Pues sí, esta es una historia de fantasmas. ¡Y tú eres el fantasma! Imagina tus poderes: levitación, invisibilidad, posesión... ¡Pero cuidado! En tu forma espiritual pierdes vida poco a poco. Para remediarlo tendrás que absorber la energía de las plantas. ¡Ah! Además, siendo fantasma, el tiempo va mucho más lento. ¡Aprovéchalo!



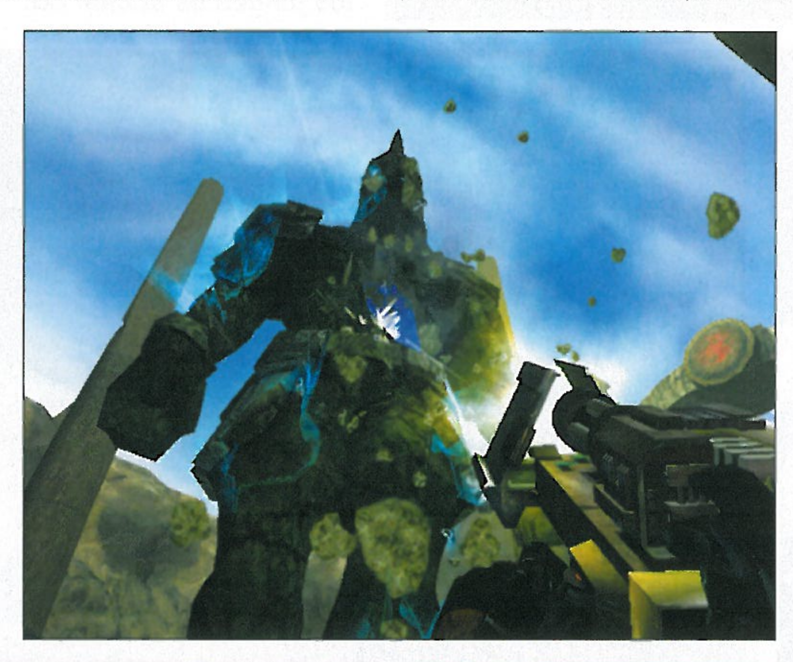

«Geist» es una mezcla perfecta entre investigación, resolución de puzzles y acción en plan arcade de acción subjetivo. Si posees a un soldado, ya sabes lo que te toca...



Tú eres John Raimi, un espíritu en busca de su cuerpo. Por suerte, para avanzar puedes tomar prestados los cuerpos de otras personas, como el de este colega.


Escondidos en los escenarios puedes hallar ítems que desbloquean secretos.

CON ESPÍRITU **«Geist» se aleja de los clásicos "shooters" y te sumerge en una fantasmagórica y original aventura 3D en la que lo más importante es darle bien a la cabeza.**

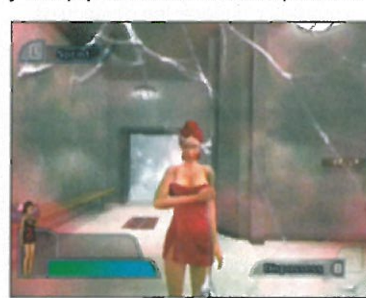




Lo más importante es darle al coco. Estos tíos no te atacan porque eres un soldado. Pero los pobres están donde no debían. Posee esos tubos de la izquierda y ¡KABOOM!



Todo empieza en plena acción, con Raimi y su equipo atacando Volks Corporation.


Para asustar a la gente puedes poseer objetos, como este espejito. ¡Qué pillín!

CLAVES PARA LA POSESIÓN

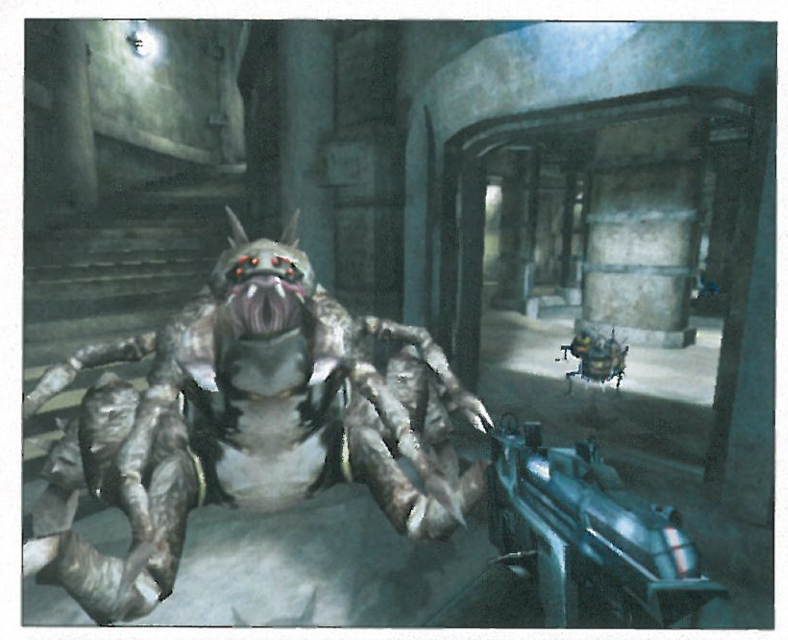
Para avanzar en la aventura es vital que aprendas a poseer objetos, animales y personas. Como muestra, un botón...


Ese plato de comida de perro es ideal para asustar a un can.


¡Ya has cumplido tu sueño! ¡Eres un plato de comida!


La comida salta por los aires y el chucho se mosquea, lógico.

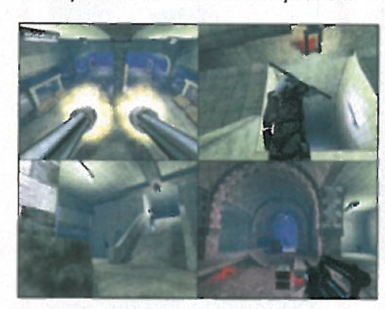

Y ahora que está asustadillo... ¡ya puedes poseer al perro!





Este bucólico lugar es el mundo virtual en el que aprendes a usar tus poderes.

INGENIO 3D Nintendo ha vuelto a dar una lección de cómo hacer algo totalmente rompedor partiendo de una idea tan machacada como la de los juegos de acción 3D.



La vista cambia según lo que seas. Esto es lo que "ve" un indicador de presión.

El multi te propone tres modos diferentes para disfrutar a tope con los colegas.



Las luchas con enemigos finales no son menos originales que el resto. A este tío, por ejemplo, hay que hacer que sus granadas le exploten en las narices. Adivina cómo...

enfocas a los pobres animalillos y salen todos revoloteando. Abandonas el foco y... ¡te transformas en un murciélago! (esto no lo hace ni Batman). Sales volando de la cueva y ves a un señor de mantenimiento, le atacas y él sale corriendo. Todavía no está muy asustado, pero eso tiene solución. Posees la tapa de alcantarilla que hay a su lado, la haces saltar por los aires y el tío se queda temblando en el sitio. ¡Ya está! ¡Ahora eres un encargado de mantenimiento y tienes acceso a nuevas zonas! ¿A que mola? Pues esta es la tónica general del juego. Por cierto, ¿a que nunca antes habías sido una tapa de alcantarilla?

La única pega de este desarrollo es que **sólo puedes poseer ciertos objetos** (los que aparecen rodeados por una luz roja) y, en general, los puzzles sólo tienen una posible solución. ¿Qué significa esto? Pues que, en realidad, la sensación de libertad es algo engañosa. **La aventura acaba pareciendo un poco lineal.** Eso sí, la primera vez que lo juegas no paras de alucinar con la **originalidad de las situaciones y las formas tan sorprendentes** de resolver los puzzles y superar los obstáculos.

Y un toquecito de acción

Aunque la mayor parte del tiempo lo pasas dándole al coco, no faltan los **momentos de acción en plan "shooter"**. Cada ser u objeto tiene sus propias habilidades: los ratones se arrastran por pequeños agujeros, los perros saltan y ladran, las escaleras se caen, los botes de pintura estallan... y, claro, los soldados disparan. Cuando posees a alguien que tiene un arma es cuando empieza la acción. Al principio los enemigos son otros soldados, no demasiado listos la verdad. Casi siempre se quedan parados en un sitio, disparando sin más. Pero, poco a poco, van apareciendo otros seres. Fantasmas y monstruos de otra dimensión, no mucho más listos que los soldados, pero sí más fuertes y más feos. Y es que **el diseño de los personajes es de lo más flojillo** de «Geist». Los "bichos raros" esos que te atacan son más bien feotes y el estilo gráfico parece algo anticuado. Menos mal que ahí está el **genial multijugador** para compensar esto a base de enfrentamientos a cuatro.

Además, los **gráficos y la acción no son la apuesta fuerte de «Geist».** Lo que de verdad importa es su divertido e inteligente desarrollo, más cerca de la aventura que del "shooter" tipicón. ¡«Geist» is different!

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 85
▲ Las instalaciones de la Volks Corporation son enormes y súper detalladas.
▼ El diseño de personajes flojea un pelín. A veces se notan algunos defectillos gráficos.

SONIDO 90
▲ Melodías súper pegadizas: trepidantes, épicas, de suspense...
▼ Voces en inglés, menos la de Raimi, que no dice ni mú.

JUGABILIDAD 96
▲ Mola transformarse en miles de cosas. Los puzzles son ingeniosos y divertidos.
▼ Si lo que esperas es acción a raudales, olvídalo.

DURACIÓN 93
▲ Raimi tardará en recuperar su cuerpo. Además, los extras y el multi alargan más el juego.
▼ No tiene muchos alicientes para jugar una segunda vez.

TOTAL 93

▲ La **variedad y originalidad del desarrollo.** Multijugador.
▼ El diseño de los monstruitos. Esperábamos más acción.

VALORACIÓN



PARA AVENTUREROS EMPEDERNIDOS

Si lo que estás buscando es un arcade de acción de los típicos, en los que lo único importante es avanzar y disparar, este no es tu juego. Lo nuevo de Nintendo apuesta más por la aventura, por la resolución de enigmas y por un desarrollo súper original. Tan pronto eres un científico como una bomba o un cubo de basura. No querrás perdértelo.

EL RANKING

1. Metroid Prime 2: Echoes
2. Geist
3. MOH European Assault

Se nota que Samus Aran inventó las aventuras 3D, no hay nadie como ella. Pero «Geist» llega con ganas de hacerle sombra. Y si lo que quieres es acción clásica, ahí tienes el último «Medal».



FICHA TÉCNICA

NINTENDO GAMECUBE



- Compañía: **EA SPORTS**
- Desarrollador: **EA CANADÁ**
- Tipo de juego: **FÚTBOL**
- Idioma: **ÍNTEGRAMENTE EN CASTELLANO, TEXTO Y VOCES**

- Tarjeta de memoria: **5 BLOQUES**
- Conexión GB Advance: **NO**
- Número de jugadores: **1-4**

- Datos: **21 LIGAS MUNDIALES**
- Extras: **39 CANCIONES**
- Modos de juego: **6**

- Precio: **54,95 €**
- A la venta: **28 SEPTIEMBRE**

OK Nintendo Acción

Mucho más que once contra once

FIFA 06

Todo está listo para el partido de tu vida. Da igual de qué equipo seas, o si eres entrenador o delantero... ¡vas a vibrar!

Tarde soleada en Las Gaunas. Treinta mil espectadores pendientes de ti... o a lo mejor sólo han venido tu familia y tu vecino. Bueno, no importa. Los capitanes se saludan y el árbitro pita por fin. El partido de esta tarde va a ser de los que hacen historia. ¿Te apuntas?

Carrusel de opciones

Temporada nueva, FIFA nuevo... Pero la enésima versión del clásico de EA Sports viene **cargado de novedades** para que vivas toda la pasión del deporte rey en tu propio salón. Para empezar, el repertorio de equipos actualizados es brutal. En total hay **21 ligas de las más punteras,** eso sin contar las selecciones o el **genial editor** para que te hagas el equipo de tu barrio en plan poligonal. Pilla tu favorito que empezamos con el abanico de modos de juegos.

En este FIFA puedes disputar ligas, copas, torneos personalizados, la champions... cualquier competición que se te ocurra. Pero la estrella es el **modo carrera, que dura 15 temporadas.** Aquí las cosas cambian. Se trata de **convertirte en el mánager de un equipo** y cumplir los objetivos que te impone la junta directiva ganando partidos a saco. Como la vida misma. Pero también tienes que administrar la pasta que saques de los patrocinadores y usarla bien fichando preparadores físicos, ojeadores y refuerzos para tu plantilla. Si te sale una buena temporada, tendrás a los mejores equipos locos por tus servicios. ¿Y el fútbol? Pues prepárate porque el simulador de FIFA también ha pasado por la cirugía estética. **Su principal cambio es el control, mucho más intuitivo.** Tanto los jugones como los novatos pueden disfrutar del mejor fútbol y de unos partidos muy ajustados. Además, **el ritmo es mucho más rápido y divertido que nunca.** Lástima que algunas jugadas y movimientos sigan siendo un pelín irreales. Pero no te preocupes, porque la balanza se compensa con un buen fardo de extras, como vídeos de goles o una selección musical que ni los dj más prestigiosos: caña total. Lo dicho, buen fútbol y mucho más.

MI NOMBRE ES PÉREZ, FLORENTINO PÉREZ

¿Quién dijo que en los juegos de fútbol sólo importa el simulador? Que no, que ahora hay que ser un genio dentro y fuera del campo. En el modo carrera debes atender tanto el fútbol en sí como las finanzas o la moral de tu plantilla. Con el porrón de cosas que hay controlar en un club, vas a tener FIFA para largo.





Como en el fútbol moderno, una de las claves de FIFA es el juego por las bandas. Con buenos extremos, harás goles a pares.



Las pequeñas animaciones marca de la casa también han sido retocadas para que flipes con el nivel de detalle y realismo.

GALÁCTICO Más equipos, competiciones y jugadores que nunca. La nueva edición es completísima y estrena un control muy intuitivo.

DE TUS DEDOS AL CÉSPED

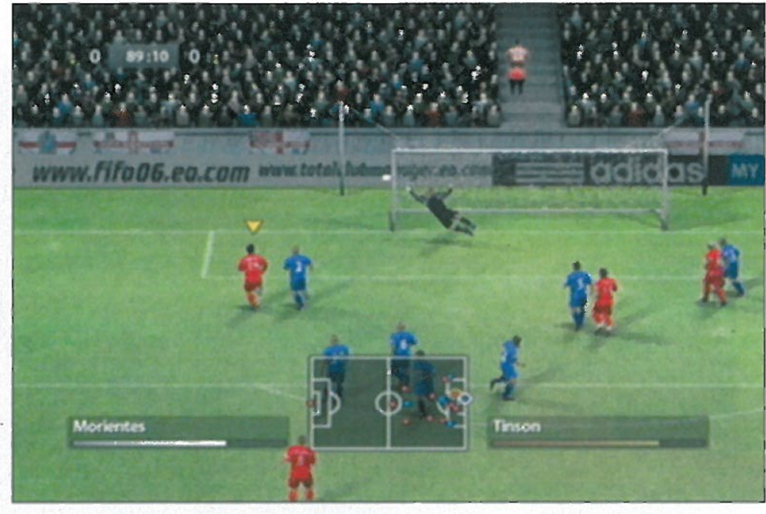
El nuevo control es la novedad más rompedora. Crear paredes, pases al hueco, vaselinas... todo lo que se te ocurra puede hacerse realidad sin mucha complicación.



Los regates con el stick C del pad son la mejor arma de un extremo.



Tu compi se desmarca y... ¡dale un pase al hueco! Esto sí es fútbol.



Con este FIFA por fin vas a vivir los partidos más realistas. Incluso se pueden meter goles de todos los colores y desde todos los ángulos, como en un partido de verdad.





Los rechaces del portero son más frecuentes y crean más ocasiones de gol.



Los lanzamientos a balón parado tienen un control más realista y fácil de dominar.



Hay dos tipos de control, el clásico FIFA y uno renovado, más intuitivo y moderno.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS


92

- ▲ La ambientación y la velocidad de movimientos.
- ▼ Que no exista una cámara más cercana a los jugadores.

SONIDO


97

- ▲ Los comentarios de Lama y Paco González, los cánticos y la música, son simplemente geniales.
- ▼ Se echan de menos más efectos del campo de juego.

JUGABILIDAD


94

- ▲ Real y muy divertido. El modo mánager es toda una experiencia.
- ▼ Algunos movimientos y jugadas son pelín imprecisos.

DURACIÓN


95

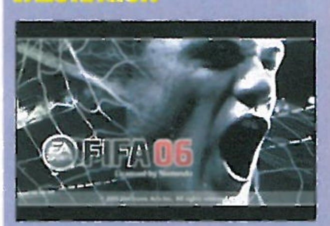
- ▲ Con todos esos torneos y el modo carrera, hay FIFA para muchos meses.
- ▼ Para la próxima, modo online.

TOTAL


95

- ▲ **Actualizaciones y novedades.** El nuevo tipo de control es sobresaliente.
- ▼ A pesar del esfuerzo, todavía le falta un pelín de precisión para ser perfecto.

VALORACIÓN



UN PASO ADELANTE

La saga de fútbol más famosa vuelve por la puerta grande. Mantiene intacto su potencial de modos de juego y licencias y renueva su simulador acertando con respecto al año anterior. En esta edición, el fútbol es más intuitivo, más divertido y realista... pero mantiene algunas situaciones imprecisas. De todos modos, el esfuerzo ha sido grande y el resultado es fútbol de calidad.

EL RANKING

1. FIFA 06
2. UEFA Champions League
3. FIFA Street

Ni la versión de la Champions ni el fútbol callejero pueden hacer sombra al nuevo FIFA. EA ha mejorado su prestigioso fútbol en CUBE y lo ha colocado en lo más alto de la lista.

Los malos van a morder el polvo

RAINBOW SIX LOCKDOWN

Únete al equipo especial Rainbow y pon el dedo en el gatillo para acabar de una vez con la amenaza terrorista.

SÓLO PARA TIPOS DUROS

CONFIGURA UN EQUIPO A LA MEDIDA DE CADA MISIÓN. El equipo Rainbow lo forman 10 especialistas de todo el mundo. El alto mando selecciona a los más idóneos para cada misión. Tu deber es explotar las habilidades especiales de cada uno de ellos.



Debes pillar las armas adecuadas para la misión. Acertar es la clave.



Cada miembro tiene una habilidad. Ayana domina la infiltración.



El equipo Rainbow entra en acción sin hacer ruido, por los sitios más inesperados. Una vez dentro, tienes que dirigir bien a tus hombres y disparar a todo lo que se mueva.

En muchas ocasiones tienes que usar la visión nocturna para dar en el blanco.



Cubre a tu equipo mientras tus chicos hacen el trabajo sucio. ¡Ser el jefe mola!

Mira al frente, espera el momento justo. Todavía no. Ahora haz un recuento: están todos listos. Tienes un buen equipo y confían en ti. No les falles. ¡Ahora! Manda a Eddie a la derecha. Ordena a Jamal que te siga. Lanza una granada y prepara tu ametralladora: ¡es la hora de acabar con esos terroristas!

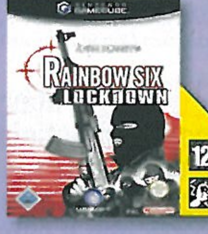
Un gran trabajo en equipo

El equipo Rainbow aterriza con su nueva entrega dispuesto a acabar con otra amenaza terrorista. Así que ya sabes lo que te espera: **mucha acción, un arsenal muy completito y 16 misiones** con manadas de enemigos sueltos por ahí. Pero esta vez algo ha cambiado, porque **el control y la dirección del equipo son vitales para lograr el éxito.** Tú eres Chávez, el jefe de estas fuerzas especiales. Para cada misión tienes a diferentes especialistas a tu cargo. Y debes darles las órdenes exactas para que todo salga perfecto mientras estáis en combate. Puedes ordenarles esconderse, avanzar, seguirte... todo depende de ti. **La inteligencia de tu equipo está muy conseguida** y acertar con las instrucciones es tan importante como dar rienda suelta a tu arma. Sobre todo porque los escenarios están diseñados para que te muevas con sigilo, cubriendo a tus hombres a través de pasillos y laberintos plagados de terroristas. De todas formas, las misiones tienen una estructura muy parecida. Menos mal que en algunas fases te conviertes en el francotirador Dieter Weber y que también puedes disfrutar la aventura en modo cooperativo.

Como ves, es un juego completito pero que tampoco va a romper moldes. Eso sí, los fans del género seguro que lo exprimen a tope.

FICHA TÉCNICA

NINTENDO GAMECUBE



- Compañía: **UBISOFT**
- Desarrollador: **UBISOFT**
- Tipo de juego: **ACCIÓN 3D**
- Idioma: **CASTELLANO**
- Jugadores: **1-2**
- Tarjeta de memoria: **46 BLOQUES**
- Modos: **HISTORIA Y COOP.**
- Datos: **16 MISIONES**
- Precio: **59,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 83
Escenarios y objetos muy planos. Lo mejor, las intros.

SONIDO 80
Las voces molan. Pero la música brilla por su ausencia.

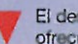
JUGABILIDAD 85
Dirigir a tu equipo está muy logrado... y es lo más chulo.

DURACIÓN 86
Las misiones largas y el cooperativo te van a llevar tu tiempo. Pero se repiten un poco.

TOTAL 83



▲ Estar al mando del equipo y dar órdenes en combate.



▼ El desarrollo del juego no ofrece nada nuevo.

VALORACIÓN

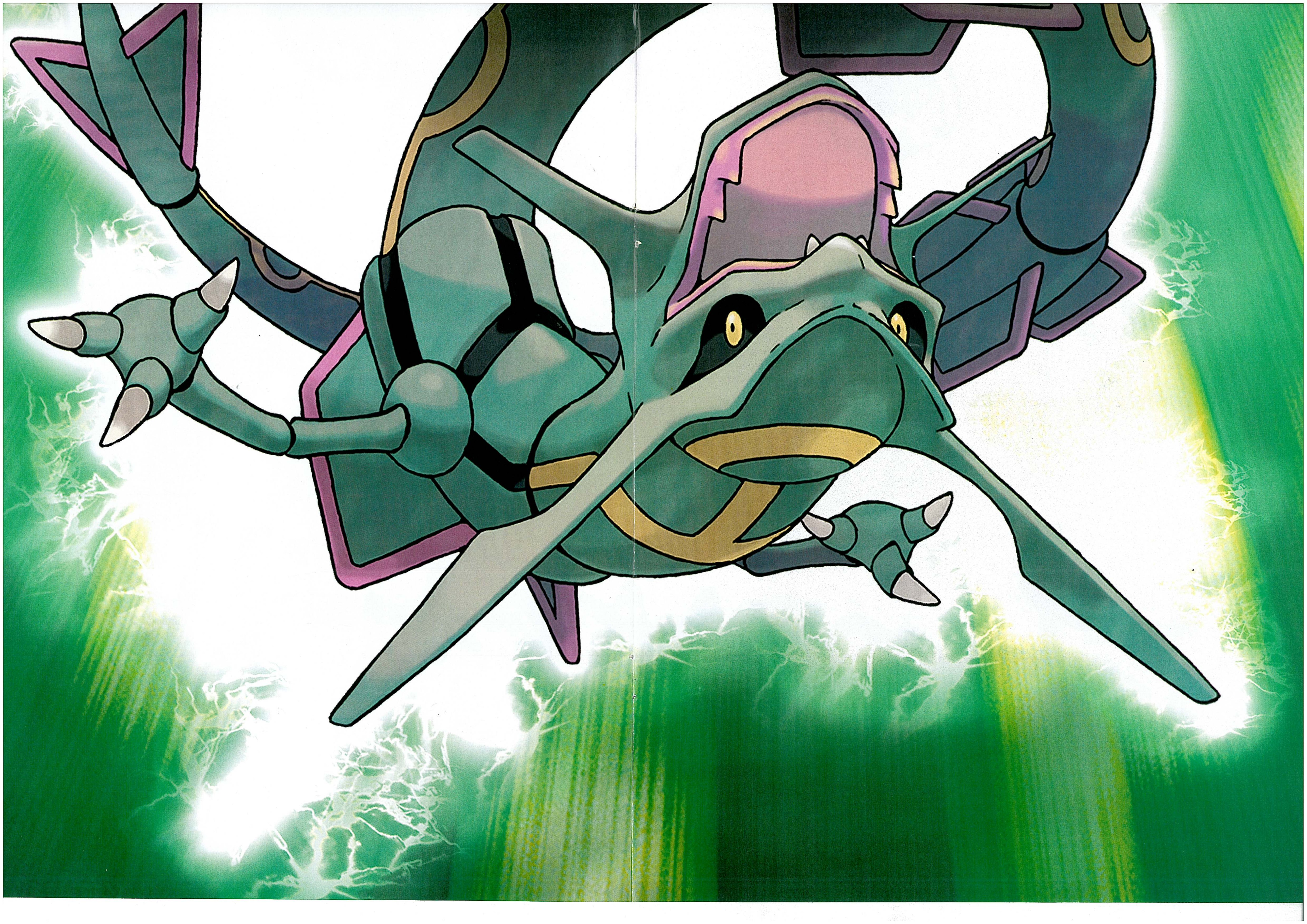
La nueva entrega «Rainbow» ofrece un control del equipo emocionante y entretenido. Pero no destaca ni en gráficos ni por sus diferentes misiones.

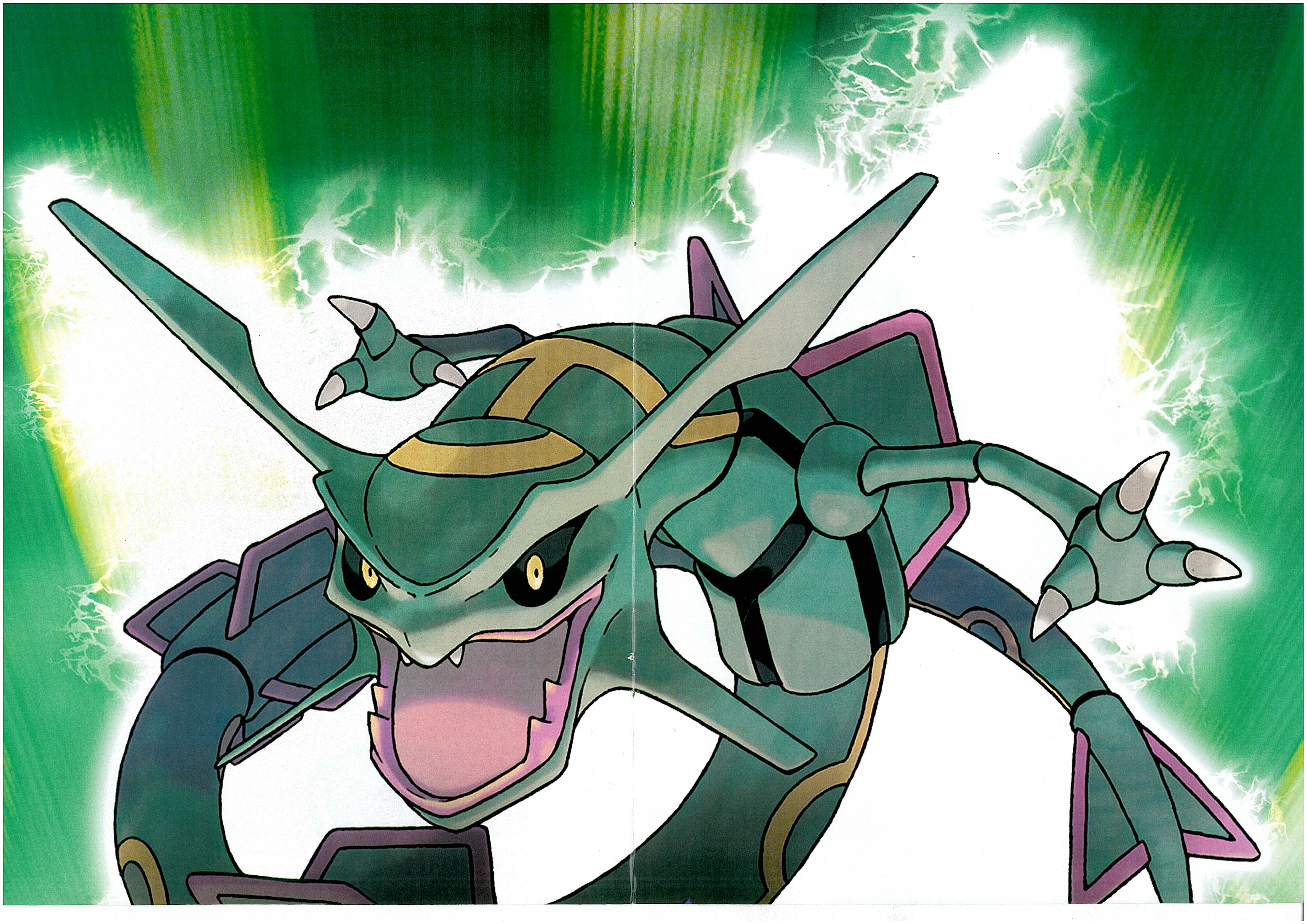

REVISTA OFICIAL
Nintendo
Acción
© 2005 Nintendo. TM and ® are trademarks of Nintendo.
NINTENDO DS
Nintendo
www.nintendo.es


REVISTA OFICIAL
Nintendo Acción
© 2005 Nintendo. TM and ® are trademarks of Nintendo.
NINTENDO DS
Nintendo
www.nintendo.es

nintendogs™


nintendogs™





POKÉMON™

EDICIÓN ESMERALDA



The Pokémon Company

Nintendo®

pokemon.nintendo.es


Pokémon™
EDICIÓN ESMERALDA
REVISTA OFICIAL
Nintendo Acción
©2005 Pokémon. ©1995-2005 Nintendo / Creatures Inc./GAMEFREAK inc. TM and ® are trademarks of Nintendo. © 2005 Nintendo.
The Pokémon Company
Nintendo
pokemon.nintendo.es

NINTENDO DS

7+
www.pegi.info

ANOTHER CODE
TWO MEMORIES

DESCUBRE UNA NUEVA FORMA DE JUGAR



UNA INCREÍBLE AVENTURA BAJO DOS VISIONES DISTINTAS.

· Explora, investiga y resuelve los diferentes puzzles que aparecen en tu camino, utilizando el puntero y el micrófono según el tipo de reto al que te enfrentes.

· Descubre una nueva aventura a través de los ojos de nuestra protagonista en la pantalla superior y en la inferior, síguela con una cámara aérea, a través de un espectacular mundo en 3D.

3D

¡A TOCAR!

FICHA TÉCNICA

NINTENDO GAMECUBE

EXCLUSIVO GAMECUBE



- Compañía: SEGA
- Desarrollador: SEGA
- Tipo de juego: VARIOS
- Idioma: TEXTOS CASTELLANO Y VOCES EN INGLÉS

- Tarjeta de memoria: 4 BLOQUES
- Conexión GB Advance: NO
- Número de jugadores: 1-2

- Juegos: 9 DIFERENTES
- Secretos: 2 JUEGOS OCULTOS
- Extras: GALERÍA DE IMÁGENES

- Precio: 59,95 €
- A la venta: 30 SEPTIEMBRE

¡Sonic, eres el rey!

SONIC GEMS

Sonic vuelve en un espectacular recopilatorio que nos ofrece mezcla de géneros, música cañera y velocidad endiablada.

El famoso puercoespín de Sega vuelve a GC con ganas de **rememorar los viejos tiempos.** Aquellos años en los que la rivalidad entre Sonic y Mario (Sega y Nintendo) estaba a la orden del día (a los jugones más mayores seguro que se les cae una lagrimita). El primer homenaje a esta época fue **«Sonic Mega Collection Plus»** (que reunía en un disco todos los juegos de Sonic para la consola MegaDrive) y ahora llega «Sonic Gems Collection», con una recopilación de los títulos más variaditos y originales del erizo azul.

¡Sonic por partida triple!

Los tres juegos principales del disco son de plataformas, lucha y carreras. Así que no te podrás quejar por falta de variedad, ¿eh?

El primero de ellos y el que más juego da es **«Sonic CD»**. Un **divertidísimo plataformas 2D** de estilo clásico, con Sonic corriendo a toda pastilla por enormes escenarios llenos de loopings y rampas. Objetivo: ya sabéis, localizar las dichosas esmeraldas y luchar contra el pesado de Robotnik. ¿No te parece suficiente caña? Pues apunta el siguiente: **«Sonic R». Aquí todo es velocidad pura.** Sonic, Tails y el resto de colegas se echan unas carreras "a pata" de lo más alucinante. Los **circuitos son totalmente 3D y la marchosa banda sonora** está íntegramente cantada. Una joya que no puedes perderte.

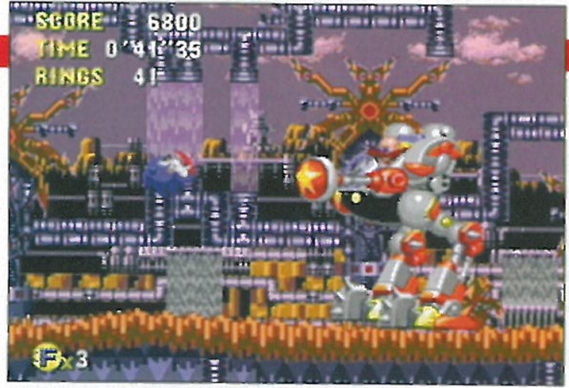
Y el tercero en liza es **«Sonic The Fighters»**, una recreativa de lucha 3D que no llegamos a jugar por aquí. Ya te puedes imaginar de qué va: tú eliges a un luchador (Sonic, Knuckles, Amy...) y te enfrentas a los demás para conseguir las Esmeraldas.

Ya habéis visto que todo está muy guay; la única pega es que **todos estos títulos son antiguos** y técnicamente se ha respetado su diseño original, con lo que están muy por debajo de las posibilidades de GC. Esto no quiere decir que sean malos. Todo lo contrario, son muy divertidos. Simplemente está pensado para los auténticos fans de Sonic. Si eres uno de ellos, ¡lo disfrutarás a tope!

¡BIENVENIDO AL MUSEO DEL ERIZO!

Uno de los puntos fuertes de esta recopilación es la gran cantidad de secretos y extras que contiene. Desde una galería de imágenes hasta un par de juegos ocultos. Todo eso sin contar los trucos de cada uno de los juegos. Por ejemplo, Súper Sonic anda escondido en alguna parte. ¡A ver si lo encuentras!

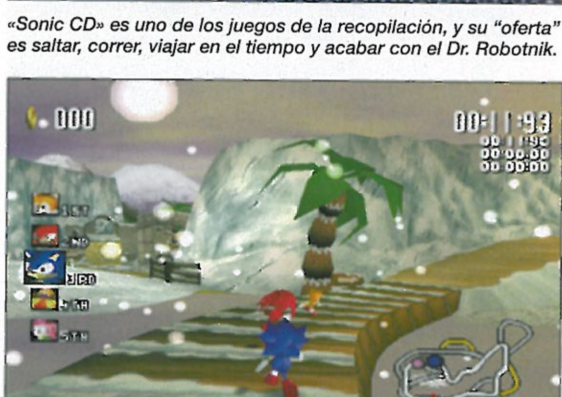


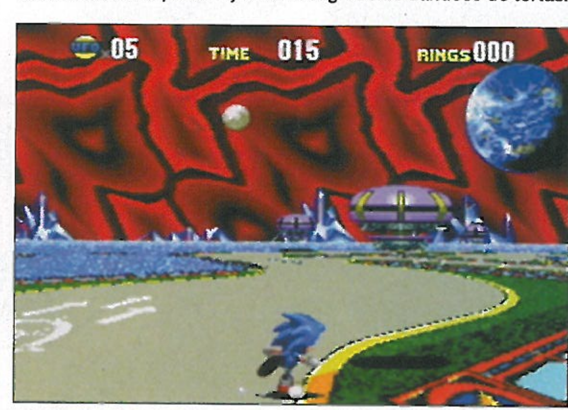


«Sonic CD» es uno de los juegos de la recopilación, y su "oferta" es saltar, correr, viajar en el tiempo y acabar con el Dr. Robotnik.



«Sonic The Fighters» es un arcade de lucha 3D, en plan «Soul Calibur», con los personajes de la saga Sonic dándose de tortas.


«Sonic R» sigue el estilo de carreras que inventó «Mario Kart», con ítems, atajos y corredores carismáticos a más no poder.



Como siempre, la principal misión de Sonic es encontrar las esmeraldas. En «Sonic CD» estarán esperando en estos bonus.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 77

▲ «Sonic The Fighters» y «Sonic R» tienen unos gráficos 3D muy coloridos y vistosos.

▼ Pero en general se ven muy desfasados. Y aún se nota más con el «Sonic CD».

SONIDO 88

▲ Sonic siempre supo hacer buena música. Destaca la de «Sonic R».

▼ Las melodías son fieles a las originales, así que algunas suenan un pelín chuscas.

JUGABILIDAD 86

▲ Los tres juegos principales son muy divertidos, sobre todo si te gusta Sonic.

▼ A algunos les parecerán demasiado anticuados.

DURACIÓN 92

▲ Nueve juegos, extras y secretos por un tubo.

▼ Si buscas algo realmente nuevo, lo abandonarás pronto.

TOTAL 85



▲ El carisma de Sonic. Nueve juegos en un sólo DVD.

▼ Técnicamente sigue el diseño de los originales.

SONIC TAMBIÉN FUE PORTÁTIL

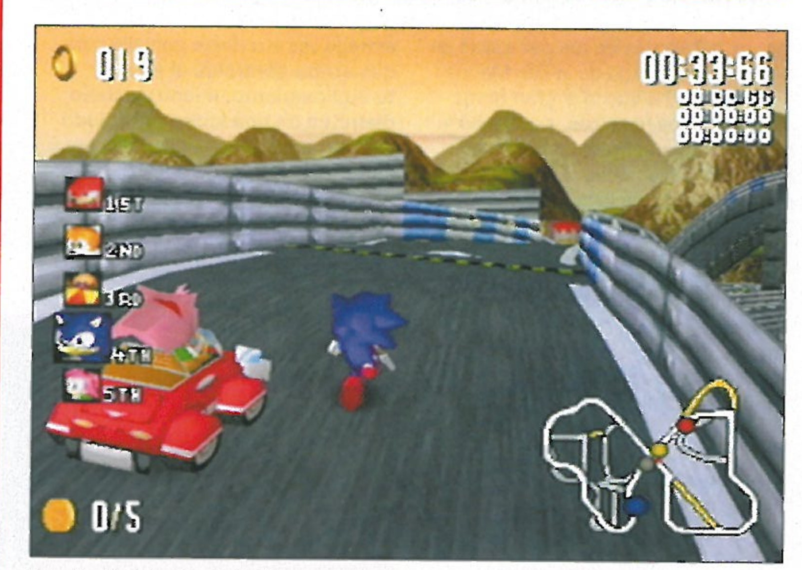
«Sonic Gems Collection» incluye seis juegos de Game Gear: «Sonic Spinball», «Sonic 2», «Sonic Triple Trouble», «Sonic Drift 2», «Tails Skyptrol» y «Tails Adventure».


En «Sonic 2» puedes disfrutar de las plataformas en estado puro.


Tails también protagonizó un par de aventuras. ¡Y aquí las tienes!


No todo es plataformeo, también hay pinball y uno de carreras.





La velocidad de «Sonic R» destaca por sus preciosos gráficos poligonales, su genial banda sonora (completamente cantada) y el buen montón de secretos que oculta.

VALORACIÓN



¡¡¡UN SONIC PARA RECORDAR!!!

«Sonic CD» es un plataformas 2D de los grandes; «Sonic R» tiene velocidad y buena música; y «Sonic The Fighters» es una divertida curiosidad. El problema es que por todos ellos ha pasado el tiempo, así que algunos los rechazaréis de inicio. Pero si eres un buen fan de Sonic o te gustan los juegos sencillos y divertidos, ¡aquí tienes tres joyitas!

EL RANKING

1. Sonic Mega Collection Plus
2. Sonic Gems Collection

El anterior recopilatorio de Sonic es algo más completo e interesante que este «Gems Collection». Pero si eres un verdadero fan del puercoespín de Sega, no lo dudes, ¡hazte con los dos ahora mismito!



OK Nintendo Acción

Regresan tus mejores pesadillas

CASTLEVANIA DAWN OF SORROW

Para la caza del vampiro te hará falta una espada en una mano, una DS en la otra... y echarle valor, ¡es todo un reto!

Los habitantes de tus pesadillas se han apoderado de la DS. Menos mal que ha vuelto el gran Soma Cruz, con sus hechizos, sus armas y su acción plataformera, para revivir en medio de la noche una de las mejores sagas de la historia.

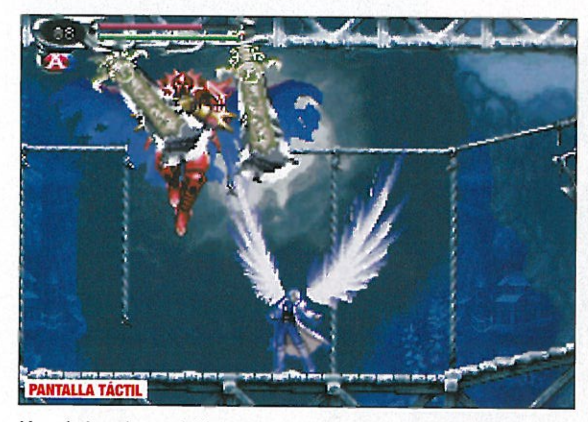
Un mundo mágico

Siguiendo el argumento de su hermanito de GBA, «Dawn of Sorrow» te invita a sumergirte en el clásico mundo de Castlevania, construido a base de pasadizos, invadido por temibles enemigos y salpicado de plataformas. ¿Ya tienes miedo? Pues deberías. Porque **la acción tiene un ritmo brutal y te lleva de acá para allá** poniendo a cientos de monstruos en tu camino. Menos mal que Soma dispone de todo un **arsenal de armas y magias** para combatir el mal. Además, esta entrega viene a doble pantalla para que **arriba controles el mapa y tu equipamiento, mientras abajo disfrutas de una lucha total.** Todo esto rematado con unos gráficos y una banda sonora de aúpa que te llevan la aventura a casita. ¿Te vas a atrever? Pues que no te tiemble el dedo chaval, porque este Castlevania también es táctil. Además del manejo de los menús, tienes que usar el dedito para romper algunos muros y para dibujar los sellos especiales que devuelvan a los jefazos finales a ultratumba. ¿Qué más se puede pedir? Pues pide por esa boquita un **modo multi y un editor de escenarios bien chulo** para que te prepares tus propias pesadillas. ¿Qué haces leyendo?, ¡corre a probarlo!

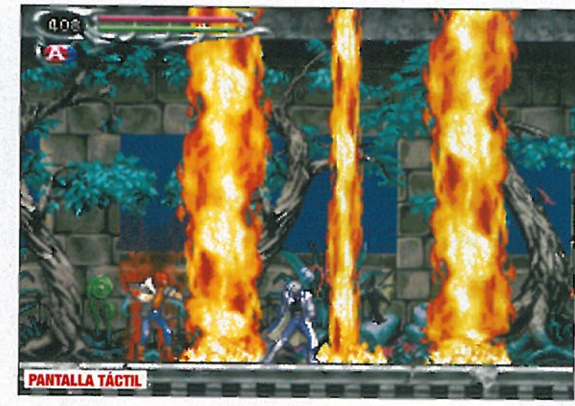
AVATARES DE LA VIDA PARA TU AVENTURA

La táctil no es fundamental para el desarrollo, pero el juego tiene detalles de lo más chulo para darle algún que otro uso al puntero. Para empezar, en vez de escribir tu nombre debes dibujarlo... o pintar algo que te mole. Y además están los sellos que hay que trazar para acabar con los malos finales.





Una de las claves del juego es equipar bien al prota. Selecciona tu tipo de espada, armadura, magias, items... ¡hay de todo!



Los enemigos son una auténtica pasada. Pero ojito, porque a veces los peores rivales son tipos de apariencia inofensiva.



Los efectos gráficos son espectaculares. Cada arma o habilidad especial tienen su propia aparición estelar en pantalla.

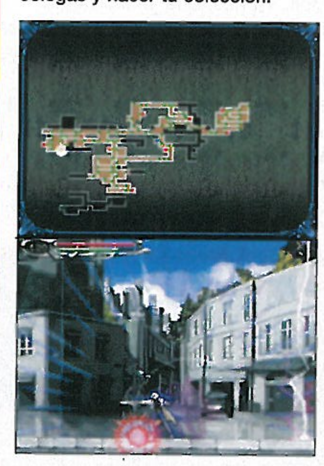


El mundo de Castlevania revive con todo su esplendor. Mira bien la imagen y flipa con los personajes. ¿A que apetece jugarlo?

VAMPÍRICO Acción y plataformas con un toque RPG que te van a chupar la sangre... y las horas de diversión con tu DS.

COMPARTE TUS SUEÑOS

El multijugador permite disfrutar de las partidas que prepares en el editor. Además, también puedes comerciar con las almas con otros colegas y hacer tu colección.



Cuando Soma absorbe el alma de un rival, gana sus habilidades.



La plataforma se mueve y tú destruyes los bloques con el puntero... ¡en la táctil!



Según consigues habilidades, como planear, puedes llegar a nuevos lugares.



El toque RPG te va a emocionar. Soma Cruz termina siendo un gran guerrero.



Los escenarios son variados a tope: bosques, mansiones, pasadizos...

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 91
▲ La ambientación, los efectos y el diseño de los personajes son geniales.
▼ Algunos fondos del interior son un pelín planos.

SONIDO 93
▲ La mejor banda sonora en una DS. Una maravilla.
▼ Los efectos son muy chulos pero parecidos entre sí.

JUGABILIDAD 95
▲ Salta, lucha, cambia de armas y de hechizos... disfruta del ritmo de todo un clásico.
▼ A veces la pantalla táctil está de segundo plato.

DURACIÓN 94
▲ Un mapa extenso y variado, y las miles de opciones con almas y objetos.
▼ A veces se alarga gratuitamente por las vueltas que hay que dar al mapa.

TOTAL 93
▲ Una aventura genial. Con lo **mejor de Castlevania a un ritmo de infarto.**
▼ Que no haya más acciones para la doble pantalla.

VALORACIÓN



UN CLÁSICO CON SANGRE FRESCA

Que sí, que sí, que este DS mola mucho. ¿Por qué? Por su genial ambientación. Por su música. Por sus personajes. Por la acción y la aventura que te atrapan desde la primera partida. Por todas las armas tan molonas y los hechizos que te puedes pillar. Pero, sobre todo, porque es otra genial entrega de Castlevania.

LA DOBLE PANTALLA

Un poco eclipsada.
La pantalla superior es de gran utilidad para seguir el mapa o ver nuestro equipamiento al tiempo que soltamos espadazos. Y la táctil tiene determinados usos muy molones. Pero, con un juego tan chulo, se esperaba algo más de chicha para la táctil.



OK Nintendo Acción

Guerra táctica para tu consola táctil

ADVANCE WARS DUAL STRIKE

Tú eres el jefe, así que elige a tus tropas y lánzate a descubrir todas las novedades de esta gran saga de estrategia militar.

La estrategia se estrena en DS por la puerta grande. La saga «Advance Wars», que fue todo un exitazo en GBA, vuelve con toda su artillería pesada y una buena remesa de novedades para dejar contentos a los estrategas más exigentes. ¿Estás preparado, soldado?

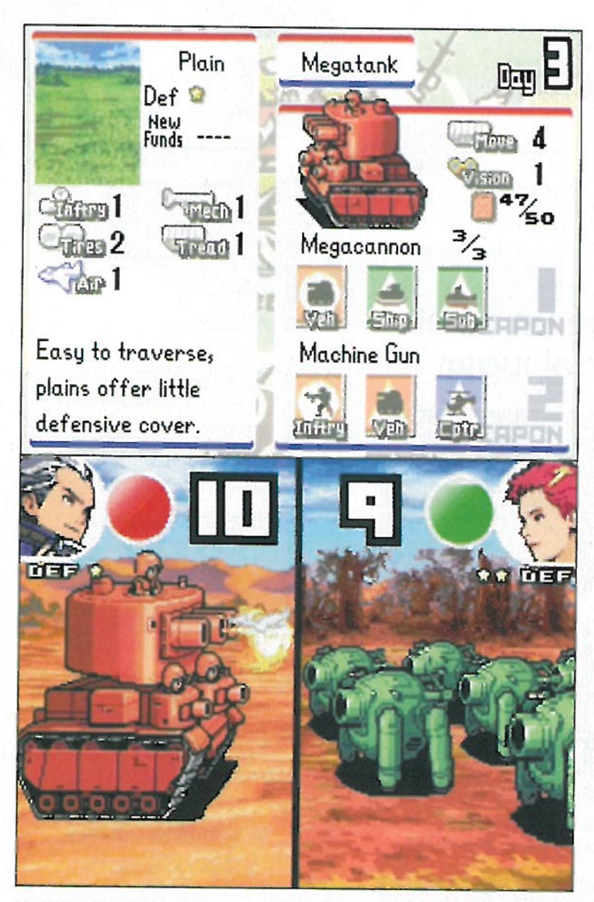
Una guerra muy "advanzada"

La idea inicial es la misma que en anteriores entregas de la saga: tú **eliges a un líder y diriges a tus tropas en una batalla por turnos,** sobre un mapa formado por varios tipos de terreno que influyen en la lucha. El objetivo es **derrotar al malvado ejército Black Hole,** una amenaza para el mundo. Eso se consigue eliminando a todo su batallón o tomando su cuartel general. Hasta aquí ya resulta divertidísimo, pero no muy diferente de los títulos de GBA. Lo bueno llega con **la doble pantalla, que te obliga a veces a pelear en dos combates a la vez,** uno arriba y otro abajo. El modo Survival también es nuevo y te reta a ganar todas las batallas que puedas con un límite de dinero, de turnos o de tiempo. Aunque la gran revolución es sin duda el **modo Combate,** en el que mueves a las tropas como si fuera un juego de acción. Vamos, que la estrategia pausada se transforma de repente en un campo de guerra con soldados y tanques que no paran de moverse. **¡Mucha acción y mucha diversión!** Y todo esto sin hablar del editor de mapas o del multijugador. ¿Cómo? ¿Que no te gusta la estrategia? Prueba «Advance Wars DS» y verás.

¡¡¡ESTE MAPA ES MÍO!!!

Una de las opciones más chulas del juego es el editor de mapas, que te permite crear un campo de batalla a tu gusto. Puedes modificar el terreno, los edificios, las tropas... Y, como se hace con el puntero, está tirado. Y lo mejor de todo es que puedes intercambiar los mapas con tus amigos o usarlos en batallas de ¡hasta 8 jugadores simultáneos!





Cuando decidas entrar en combate tienes que tener en cuenta dos datos: la cantidad de vehículos y su poder de ataque.



Los mapas están formados por varios tipos de terreno. Tenlo en cuenta, ya que, según sea, puedes tener más ventaja o no.

TÁCTICA TÁCTIL Con el puntero y tus dotes de general, vas a disfrutar como nunca de la mejor estrategia en tu DS.

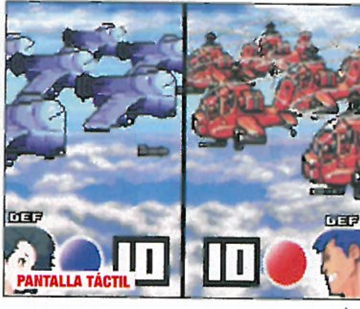
NO PIENSES MÁS Y ¡ATACA!

El modo Combate da un cambio total al estilo de juego. Aquí no hay turnos, tu misión consiste en vencer al enemigo moviendo tus tropas y atacando en tiempo real.

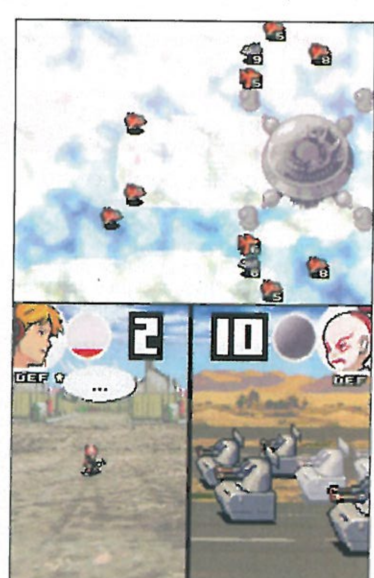

Usas tus tropas una por una. Al caer una, aparece la siguiente.

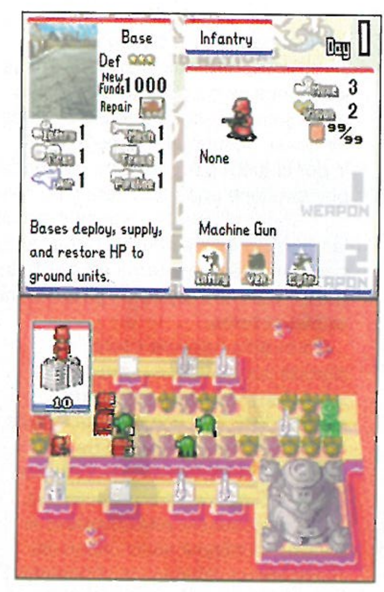


Hay niveles en las que puedes llevar dos líderes, para que combinen sus poderes.



No todas las unidades atacan igual: las hay tierra-aire, aire-aire, mar-tierra...


En ciertas fases debes enviar tropas de apoyo al ejército de la pantalla superior.



En el modo Survival debes ganar con dinero limitado. ¡Ahorra o lo lamentarás!

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS  87
▲ La estética "dibu" es muy colorida y simpaticona. Las luchas molan mogollón.
▼ Si esperabais un toque más estilizado en los gráficos, ya veis, se sigue el molde GBA.

SONIDO  87
▲ Destacan los efectos especiales de los disparos.
▼ La música ameniza las batallas, pero no impresiona.

JUGABILIDAD  93
▲ Engancha sin remedio. El modo Combate, además, le añade acción al asunto.
▼ La única posibilidad de que no te divierta es que odies este tipo de juegos.

DURACIÓN 95
▲ Cuatro modos, editor de mapas y multijugador para ocho. ¡Durará lustros!
▼ Si la mecánica se te hace repetitiva, lo dejarás pronto.

TOTAL 91

▲ **El modo Combate; el editor de mapas;** los personajes.

▼ Gráficos muy sencillos, sobre todo en los mapas.

VALORACIÓN



JUGARLO ES LA MEJOR ESTRATEGIA

La saga de estrategia «Advance Wars» ya era tremendamente divertida, pero con esta entrega para DS se ha convertido en todo un tesoro del género. El control táctil, los combates a doble pantalla o la cantidad de opciones multijugador, seguro que van a dejar plenamente satisfechos a los nintenderos más exigentes.

LA DOBLE PANTALLA

Dirige a golpe de puntero
Aunque el micrófono no se utiliza para nada, el uso de la pantalla táctil es constante. Es cierto que también se pueden usar los botones, pero no es muy práctico, excepto en el modo Combate. Se podría decir que ahora «Advance Wars» es táctil.

NOVEDADES

¡El puzzle más flipante del mundo!

METEOS

Vas a alucinar con el nuevo puzzle para tu DS; tiene un nivel de adicción como sólo recuerdan los más viejos del lugar.



En la pantalla superior está el planeta enemigo. Cada vez que subas un meteo, verás como golpea duro al rival en cuestión.



Esta es la clave. Logras tres bloques iguales y generas una ignición. Mientras las piezas vuelan, tú sigue colocando fichas.



Cada partida tiene alicientes nuevos. Muchas veces entran en escena ítems que nos echan un cable, como esta taladradora.

Desde la "galaxia" Bandai, llega un puzzle que está arrasando en todo el mundo. Es **divertido, adictivo, increíblemente táctil, nos lleva al espacio exterior** (de ahí lo de la "galaxia", pues los escenarios son diferentes planetas) y tiene a toda la redacción retándose a duelos DS en mano. Es «Meteos» y es todo esto...

¡Una obsesión total!

Como con las mejores ideas, el planteamiento es muy sencillo. Se trata de **despejar la pantalla inferior de los meteos,** sí, sí, esas fichitas de colores tan bonitas, de diferentes formas. Debes **colocar tres o más fichas iguales juntas,** vertical u horizontalmente, puntero en mano. Cuando lo consigues, se produce una "ignición", o sea que saltan al espacio para chocar contra los planetas enemigos. La cosa se complica porque sólo puedes mover fichas verticalmente en la columna. También ocurre que si enlazas varias igniciones se produce una reacción en cadena que hace que los bloques de fichas se empujen unos a otros. Y por si fuera poco, resulta que cada planeta tiene una atmósfera y un nivel de oxígeno diferentes que influyen en las "igniciones". Además, durante las partidas aparecen **ítems en pantalla para echarnos un cable y darle más vidilla al tema.**

Todo esto hace de cada partida con «Meteos» **una nueva experiencia fresca y divertida.** Pero todavía puedes explotarlo más, con los diferentes modos de juego. Tenemos el modo historia, uno por objetivos, otro en plan resistencia... ¡y el espectacular **multijugador a cuatro, el mayor vicio** desde las magdalenas rellenas de chocolate! En fin, que si buscas un puzzle original, colorista y adictivo, ¡aquí lo tienes!

UNA GALAXIA INFINITA

DALE CAÑA Y COMPLETA TU COLECCIÓN DE METEOS. Con cada victoria, consigues puntos de los diferentes tipos de meteos. Estos puntos los puedes cambiar o "fusionar" para comprar planetas, ítems y... ¡canciones!



El planeta más "caro" es Meteos. Sólo los campeones lo tienen.

FICHA TÉCNICA

NINTENDO DS



- Compañía: BANDAI
- Desarrollador: Q ENTERT.
- Tipo de juego: PUZZLE
- Idioma: CASTELLANO
- Jugadores: 1-4
- Datos: 6 MODOS DE JUEGO
- Extras: ÍTEMS ESPECIALES
- Funciones DS:






Pantalla Doble · Pantalla Táctil · Sin cables · Chat · Micrófono

- Precio: 39,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

EL ANÁLISIS

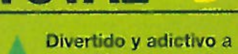
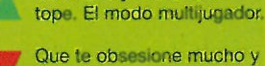
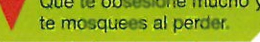
GRÁFICOS 83
Sencillos pero con colorido y variedad en los meteos.

SONIDO 87
Melodías y efectos que mantienen la tensión del juego.

JUGABILIDAD 94
Es cuestión de reflejos y de habilidad visual. La velocidad lo convierte en un reto genial.

DURACIÓN 92
Los diferentes modos y el multijugador le dan mucha vida.

TOTAL 91

▲ Divertido y adictivo a tope. El modo multijugador.

▼ Que te obsesione mucho y te mosquees al perder.

VALORACIÓN

Un puzzle muy adictivo, rápido y divertido. Tiene opciones y modos de juegos para rato. ¡¡Y un multijugador para que hagas (o deshagas) amistades!!


Charlie
Y LA
FÁBRICA DE CHOCOLATE™
El Juego
YA A LA VENTA
7+
www.pegi.info
PlayStation.2
GAME BOY ADVANCE
NINTENDO GAMECUBE
PC CD
GS GLOBAL STAR SOFTWARE
CHARLIE AND THE CHOCOLATE FACTORY Software © 2005 Take-Two Interactive Software, Inc. Global Star Software, el logotipo de Global Star, Take- Two Interactive Software y el logotipo de Take-Two Company son marcas comerciales registradas de Take-Two Interactive Software. Desarrollado por High Voltage Software. Extracto usado con permiso © Roald Dahl Nominee Limited, 2005. ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc. (s05)
A Take2 Company

¡Supergolpes para tu GBA!

LOS 4 FANTÁSTICOS

Los héroes vienen dispuestos a repetir su éxito en CUBE con una fórmula muy parecida: acción, acción y más acción.



AYUDA A TUS AMIGOS A SUPERAR ESTA AVENTURA. Cuando aparece un círculo en el suelo se trata una acción especial. El color del círculo te indica quién es el superhéroe que debe actuar. Elige al personaje y colabora con el equipo, chaval.



Acércate al círculo azul y pulsa A. Ahora la señorita ya puede cruzar.





Mientras Ben derriba enemigos, Míster Fantástico debe cubrirle.



La acción no tiene un sólo descanso para los 4F. Ben intentar salvar el camión, mientras los demás reciben a tortas a los macarras del barrio. Esto sí que es trabajo en equipo.



Puedes recoger cualquier objeto del escenario y usarlo para... ¡abrir puertas!



Los golpes especiales son lo mejor del juego. Y mola mucho verlos en pantalla.

Los 4 Fantásticos» tienen cuerda para rato: cine, CUBE y ahora caña a tu GBA. Los superhéroes han hecho un gran esfuerzo para meter en el cartucho de Advance todos su golpes, la acción más salvaje y un **modo historia que sigue el argumento de la película.**

El poder en tus manos

El desarrollo del juego se parece mucho al que disfrutamos en la versión de GC... pero en pequeñito, claro. O sea, un **beat'em up de lo más variado.** Para empezar, en cada fase tienes a tu disposición a más de un Fantástico. Así puedes ir **alternando el control** entre Ben o La Antorcha Humana mientras le das su merecido a los malos. El personaje que no manejes, será controlado por el juego. Pero lo fundamental en esta aventura son **los golpes especiales de cada fantástico.** Además, a medida que avanzas en el juego puedes **desbloquear nuevos movimientos** como los brazos giratorios de Míster Fantástico o los combos de puñetazos de La Cosa. ¡Y son muy fáciles de hacer! Por lo tanto, cada personaje es el idóneo para ciertas misiones. Por ejemplo, Ben es el mejor para romper puertas y la Mujer Invisible para avanzar por zonas con cámaras de seguridad.

Como ves, tienes que **repartir galletas a diestro y siniestro, pero con cabeza.** Sobre todo mola llevar al equipo al completo en una misión. Aunque cuando hay tantos personajes en pantalla, la acción es un poco liosa y se nota más la imprecisión de los controles. Además, los gráficos y la cámara elegida no ayudan a aclarar los combates. De todas formas, **si quieres una buena ración de tortas aquí tienes para rato.**

FICHA TÉCNICA





- Compañía: **ACTIVISION**
- Desarrollador: **TORUS GAMES**
- Tipo de juego: **BEAT'EM UP**
- Idioma: **CASTELLANO**
- Jugadores: **1**
- Passwords: **NO**
- Batería: **SÍ**
- Extras: **GOLPES ESPECIALES**
- Precio: **49,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 83
Una ambientación bien conseguida, salvo por esos fondos negros...

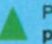
SONIDO 79
Ni la música ni los efectos destacan por su calidad.

JUGABILIDAD 86
Manejar a los 4F y usar sus poderes vale su peso en oro.

DURACIÓN 80
El modo historia no está mal... pero es muy sencillito.

TOTAL




Poder **alternar entre 4 personajes;** la acción.


Las peleas a veces se convierten en un caos.

VALORACIÓN

Juega, lucha y machaca a los rivales usando los poderes de tus héroes favoritos. Es un juego normalito, pero tiene un nivel de diversión muy cañero.

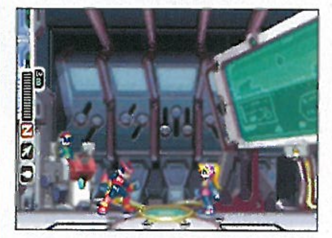
¡La cuarta es la más cañera!

MEGAMAN ZERO 4

Pilla todas tus armas y colócate la armadura para demostrar lo que vales. Tienes una nueva misión: pasarlo en grande.

VIVIR EN LA CARRETERA

LA BASE DE ZERO ES UN CAMIÓN TRAILER CHULÍSIMO. Entre misión y misión, Zero se aloja en un supercamión. En esta casa con ruedas tienes varias habitaciones para salvar, mejorar tu Elf, subir el nivel de tu armadura o teletransportarte.



En esta sala puedes guardar el juego y moverte de un nivel a otro.



Aprovecha tu estancia en el tráiler para mejorar tu equipación.



Megaman regresa con la mejor acción y las plataformas más complejas para que uses la cabecita y los dedos al mismo tiempo. Menos mal que Zero tiene más de un truco.



Los geniales escenarios están muy currados y son plataformeros a tope.



Elegir el arma adecuada para cada enemigo puede ser vital en este juego.

La guerra entre humanos y reploids sigue al rojo vivo. Esta vez, el problema es la ciudad de Neo Arcadia. ¿Y eso qué significa? Pues que **Zero tiene una nueva misión** para dar rienda suelta a la **acción más plataformera** de tu GBA.

Una saga de altura

La saga Zero sigue dando alegrías a los fans de Megaman. Eso sí, tampoco esperes muchas sorpresas. Menos mal que en Zero 4 se han preocupado por mejorar todos los detalles de su predecesores y... ¡lo han conseguido! Como es habitual, se trata de un juego de acción lateral con un **nivel de adicción y diversión por las nubes.** Pero ojito, porque las plataformas son otra constante en los preciosos escenarios. Es decir, que no vale con acabar con los enemigos y avanzar, también hay que **controlar los saltos y la supervelocidad de Zero.** Además, el juego tiene una **dificultad muy alta,** sobre todo los enemigos finales. ¡Menudos combates más épicos! Sin embargo, por primera vez se han incluido dos niveles de dificultad para que no acabes a tortas con tu GBA... que no tiene culpa de nada. Pero lo mejor para no tener problemas es **ampliar las habilidades de Zero.** De entrada, puedes equipar varias armas y, más adelante, tienes la opción de perfeccionar tu armadura. Incluso hay un ingeniero que te ayuda a combinar objetos para crear chips. Al final, Zero será un guerrero temible dispuesto a comerse a los enemigos de los 8 diferentes niveles. Como siempre, tienes la opción de elegir el nivel que quieres jugar. Pero hay otra novedad, porque puedes variar el clima de los escenarios antes de entrar. Genial ¿no? Pues ponte manos a la obra para recuperar Neo Arcadia.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE

- Compañía: **CAPCOM**
- Desarrollador: **CAPCOM**
- Tipo de juego: **ACCIÓN**
- Idioma: **INGLÉS**
- Jugadores: **1**
- Passwords: **NO**
- Batería: **SÍ**
- Datos: **8 NIVELES**
- Precio: **44,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 86
Los escenarios 2D son variados y bastante chulos.

SONIDO 84
La música y los efectos acompañan bien a la acción.

JUGABILIDAD 87
La dificultad puede sacarte de quicio... pero no puedes dejar de jugar una y otra vez.

DURACIÓN 87
Las fases son cortas pero los enemigos finales compensan.

TOTAL 

▲ **La mezcla de acción y plataformas** es genial.


Las novedades son escasas para Zero.

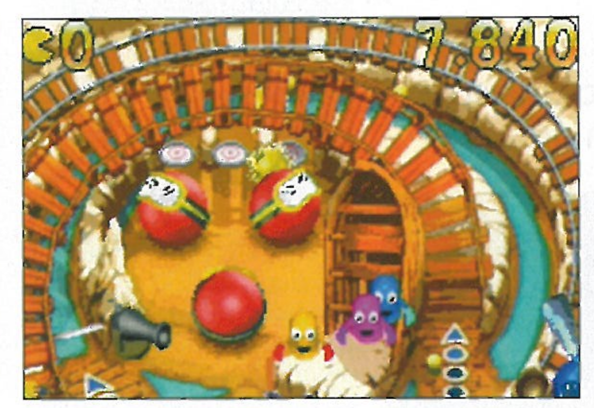
VALORACIÓN

La saga de Megaman Zero sigue creciendo con paso firme. Su nivel de diversión y adicción son indiscutibles. Aunque hay pocas innovaciones en esta entrega.

¡Chico, qué manera de rodar!

PACMAN PINBALL

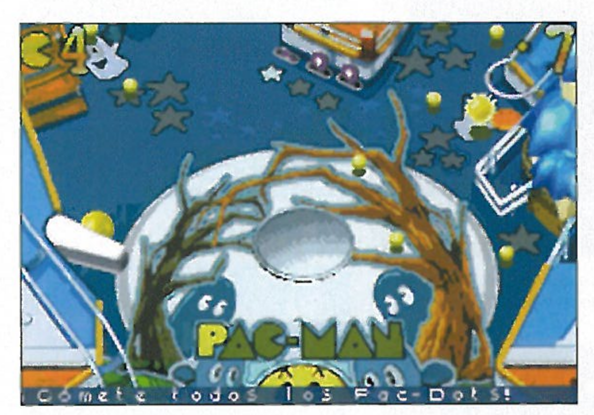
Pac-Man se ha convertido en bola de pinball y nos propone capturar fantasmas a base de rebotes. ¡Vamos, a bolazos!



Este juego mezcla las cositas clásicas de Pac-Man, como los fantasmas de colores, con elementos más típicos del pinball.



¡Dale duro a la bola! Cuando los fantasmas se acercan a los pulsadores, quitan los seguros laterales y el central. ¡Qué majos!



Hay dos mesas con un tercer pulsador lateral para que llegues a los sitios más escurridizos. Que no se te escape ni un pac-dot.



Cuando Pac-Man brilla, puedes comerte a los dichosos fantasmas azulones y multiplicar tu puntuación sin parar.

Pac-man no descansa. Ahora se ha empeñado en girar y girar en tu GBA a ritmo de pinball. Claro que él lo tiene fácil, es una pelota como dios manda. El que tiene un reto entre manos eres tú. ¿Te animas?

Un mundo multicolor

Todo el mundo ha flipado con un pinball alguna vez. Sí, sí, esas mesas con dos pulsadores abajo donde el objetivo es mantener la bola en juego y hacer todos los puntos que puedas. Pues ahora piensa que **esa bola es Pac-Man y que las mesas están plagaditas de detalles del clásico** entre los clásicos: los pac-dots para hacer puntos, los fantasmas, la rica fruta... mola, ¿no? Pues lo mejor es que también hay una historia. Los amigos de Pac-Man han sido capturados, y tu objetivo es salvarlos a base de golpear ciertos lugares de la pantalla con la bola amarilla.

Como en todo buen pinball, hay una secuencia de golpes que debes cumplir para superar los niveles y liberar a los habitantes del juego. Pero en esta ocasión, completar esa secuencia es bastante complicado, porque **la bola no se comporta siempre igual** y el movimiento de la cámara por la mesa despista más que un cartel en chino. Menos mal que a veces aparece **la señora Pac-Man en forma de segunda bola amarilla** para echarte un cable. Además, las cuatro mesas disponibles son de lo más colorido y alegran la vista todo el rato.

Como ves, se trata de **un pinball divertido para echarse una partida** y hacer puntos sin más, aunque puede desesperar si intentas liberar a los habitantes de Pac-Land (por lo del movimiento que decíamos antes). Eso sí, los fans del pinball y de la bola comilona van a pasar un buen rato.

NOS VAMOS DE COMPRITAS

VE A LA CASA DEL PROFESOR PAC Y PONTE A ZAMPAR. Pilla todos los pac-dots que puedas. Luego mete la bola en la casa del Profesor Pac e intercambia pac-dots por fruta, vida o ítems de lo más chulo.



Llamar a la Señora Pac-Man puede ser un buen negocio.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: **NAMCO**
- Desarrollador: **HUMANSOFT**
- Tipo de juego: **PINBALL**
- Idioma: **CASTELLANO**
- Jugadores: **1**
- Passwords: **NO**
- Batería: **NO**
- Datos: **4 MESAS**
- Precio: **34,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

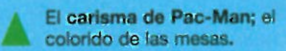
GRÁFICOS 81
Las mesas rebosan colores pero la cámara se mueve mal.

SONIDO 79
Melodías y efectos flojetes.

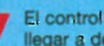
JUGABILIDAD 81
Los retos molan, pero el movimiento de la bola confunde.

DURACIÓN 80
Las 4 mesas te tendrán un tiempo entretenido... pero los retos son más bien escasos.

TOTAL 80



▲ El carisma de Pac-Man; el colorido de las mesas.



▼ El control del juego puede llegar a desquiciar.

VALORACIÓN

Pac-Man siempre es garantía de diversión... pero no dura mucho por el control poco curradete. Un juego dirigido a fans del pinball y de la bola zampona.

Dos aviones contra miles de disparos

STEEL EMPIRE

¿Quieres volver a los tiempos en los que disparar y esquivar balazos lo era todo? ¡Prueba este "imperio" del mata-mata!

OK Nintendo Acción



Los enemigos finales no se cortan un pelo, sueltan ráfagas que llenan la pantalla de disparos. ¡Es casi imposible evitarlos todos!



Los escenarios, naves y explosiones tienen una pinta estupenda y consiguen darle al juego un aspecto "arcade-recreativa" total.



Además de los disparos, también tienes que evitar a enemigos y escenarios. Date con el suelo y perderás media barra de energía.



Tienes disparo hacia delante y hacia atrás, pero si pulsas los dos a la vez... no sale una bala. ¡No te vuelvas loco o estarás perdido!

Volver a vivir las sensaciones de los 80 es algo que no tiene precio para los que disfrutamos de las grandiosas recreativas de aquellos tiempos. Pero, aunque no tengas recuerdos de treintañero, seguro que tampoco rechazas una partidita a un buen matamarcianos cuando se presenta la oportunidad.

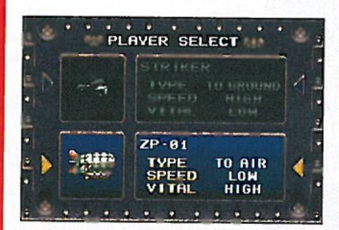
La última oportunidad

Haciendo uso del más típico de los argumentos, consistente en "solo tú puedes salvar al mundo, hijo", te ponen a los mandos de **un cacharro volador de la 2ª Guerra Mundial.** Puedes escoger entre un avión o un dirigible y, una vez hecha tu elección... ¡a machacar malos! Todo se muestra en dos dimensiones, y el desarrollo del juego consiste simplemente en **acertar a las naves enemigas mientras esquivas sus disparos,** como en los viejos tiempos.

Pero, aún con este aire "retro", «Steel Empire» consigue innovar gracias a su sistema de disparo "p'alante-p'atrás". En vez de uno, **tienes dos botones de disparo, uno da caña hacia la derecha y el otro hacia la izquierda.** Es algo que siempre han tenido los mata-mata, pero, también siempre, había que hacerse con el ítem correspondiente. Por supuesto, aquí también **tienes ítems con los que hacerte más fuerte.** Uno de ellos te refuerza con dos miniaviones que se posicionan arriba y abajo de tu avión, otros suben tu nivel de ataque, y además cuentas con tres super-bombazos que se cargan todo lo que pulule por la pantalla. Además, **los enemigos finales son gigantescos (algunos ni caben en la pantalla) y la acción es frenética.** Quizá eches en falta más tipos de armas y un mayor número de fases, pero aún sin esto, es un **pedazo de arcade.**

ELIGE: AVIÓN O DIRIGIBLE

ANTES DE COMENZAR CADA FASE DEBES ELEGIR BIEN. El avión es más rápido, pero resiste menos impactos que el dirigible. Por otro lado, las bombas que lanza el dirigible tardan más en caer. Tú decides cuál pilotar.



Si lo tuyo es esquivar los disparos, coge el avión, más ágil y... frágil.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: **ZOO DIGITAL**
- Desarrollador: **STAR-FISH**
- Tipo de juego: **ACCIÓN**
- Idioma: **INGLÉS**
- Jugadores: **1**
- Passwords: **NO**
- Batería: **SÍ**
- Datos: **8 NIVELES**
- Precio: **39,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 90
Naves y disparos nítidos, y fondos con mucho movimiento.

SONIDO 90
Distintas piezas para cada fase y "petes" bien rotundos.

JUGABILIDAD 92
Tan fácil de jugar como los arcades de siempre. Y, con el disparo bidireccional, mejor aún.

DURACIÓN 83
Ocho fases y 3 niveles de dificultad... no es mucho, no.

TOTAL 90

▲ Los gráficos ochenteros; el desarrollo frenético.

▼ No tiene suficientes fases ni variedad de enemigos.

VALORACIÓN

De lo mejor en mata-mata para GBA. Eso sí, no te va a durar ni una semana, pero oye, así era en las recreativas de los 80: otra moneda y ¡a por el récord!

GUÍA DE COMPRAS

NINTENDO GAMECUBE

ANIMAL CROSSING
NINTENDO · Comunicación · 59,95 € · 1-4 J



¡Descubre el nuevo mundo de Nintendo! AC tiene todo lo necesario para vivir una vida casi real: gente con la que hablar, quehaceres cotidianos, días de fiesta, una cas que cuidar y todo lo haces... ¡si tú quieres!

Puntuación 96

BATEN KAITOS
NAMCO · RPG · 59,95 € · 1 J



Namco se ha salido con este pedazo de RPG. Ofrece una calidad visual impresionante, una banda sonora de esas de escuchar hasta en la ducha y un original sistema de combate por cartas. ¡Flipante, absorbente, genial!

Puntuación 96

BATMAN BEGINS
EA GAMES · Acción-sigilo · 60,95 € · 1 J



Batman protagoniza su juego más logrado. La acción se combina con el mejor sigilo, como en la película.

Puntuación 93

DONKEY KONG JUNGLE BEAT
NINTENDO · Plataformas · 59,95 € · 1 J



Un juegazo de plataformas que se controla con los bongós de Donkey Konga.

Puntuación 94

DRAGON BALL Z BUDOKAI 2
BANDAI · Lucha 3D · 39,95 € · 1-2 J



Con todo el carácter de la serie de televisión DBZ y unos gráficos de aúpa, ¡el juego de lucha definitivo!

Puntuación 94

EL RETORNO DEL REY
EA GAMES · Acción · 59,95 € · 1-2 J

La última parte de la trilogía vuelve a traernos la mejor acción con un modo a dobles que te deja flipado.

Puntuación 92

F-ZERO GX (PLAYER'S CHOICE)
NINTENDO · Velocidad · 29,95 € · 1-4 J



El dios de la velocidad se ha materializado en un juego de Cube. Esta nueva entrega del futurista «Zero» añade a la velocidad un desafiante modo historia que permite configurar y crear nuestras propias naves. La pasada.

Puntuación 97

F. F. CRYSTAL CHRONICLES
SQUARE-ENIX · Acción-RPG · 59,95 € · 1-4 J

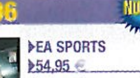


El mejor RPG para cuatro, cada uno con su Advance conectada. Además de divertido, largo y muy, muy bonito.

Puntuación 93

FIFA 06
NUEVO

EA SPORTS · Fútbol · 54,95 € · 1-4 J



Nueva temporada, más novedades. Están todos los equipos, estrellas y estrena un control muy intuitivo.

Puntuación 95

HARRY POTTER EL PRISIONERO...
EA GAMES · Aventura · 59,95 € · 1 J



Ahora controlas a Harry, Hermione y Ron en la aventura más peligrosa a la que se han enfrentado los magos.

Puntuación 92

HULK: ULTIMATE DESTRUCTION
VIVENDI-UNIVERSAL · Acción · 44,99 € · 1 J



La acción hace honor a la carátula. Te esperan horas y horas de destrucción enfurecida y terrriblemente divertida.

Puntuación 90

LA NOVEDAD DEL MES
GEIST



NINTENDO · Aventura 3D · 59,95 € · 1-4 J

Siguiendo la estrela de «Metroid», este juego combina magistralmente aventura y acción 3D. Tiene un guión que nos convierte en fantasmas, y la idea de poseer cualquier objeto, le da mucha vida a esta aventura.

Puntuación 93

KILLER 7
CAPCOM · Acción-aventura · 44,95 € · 1 J



Es una aventura fuerte, violenta, con un argumento muy elaborado que, si tienes más de 18, te atrapará.

Puntuación 92

LOS CUATRO FANTÁSTICOS
ACTIVISION · Acción · 59,95 € · 1-2 J



Vive la acción de la peli controlando a los cuatro superhéroes con todos sus alucinantes poderes y combos.

Puntuación 88

LUIGI'S MANSION (PLAYER'S CHOICE)
NINTENDO · Aventura · 29,95 € · 1 J



¿Pero todavía no te has hecho con esta "fantasmal" aventura? Con este precio, estás metiendo la pata...

Puntuación 90

MARIO KART: DOUBLE DASH!!
NINTENDO · Carreras · 59,95 € · 1-16 J



No es la primera vez que Mario y sus colegas se ponen a correr. Pero sí es nuevo que haya dos pilotos por kart, y que cada jugador pueda controlar a uno de ellos. ¡Y además incluye un modo extra para jugar hasta 16!

Puntuación 97

MARIO PARTY 4 (PLAYER'S CHOICE)
NINTENDO · Tablero · 29,95 € · 1-4 J



Un juego para vivir semanas alegres junto a tres amigos. Auténticamente irresistible, y más a su nuevo precio.

Puntuación 91

MARIO PARTY 5 (PLAYER'S CHOICE)
NINTENDO · Tablero · 29,95 € · 1-4 J



Tiene más diversión, personajes y un modo historia más completo y flipante que cualquier otro MP.

Puntuación 94

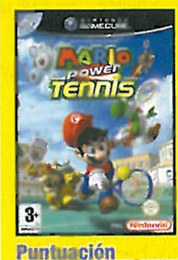
MARIO PARTY 6
NINTENDO · Tablero · 59,95 € · 1-4 J



¡Menuda fiesta se ha montado el bigotes esta vez! Trae hasta micro con el que interactuar con la consola y el juego. Eso y, claro, 75 nuevos minijuegos que nos están dejando totalmente flipados. ¡No puedes perdértelo!

Puntuación 96

MARIO POWER TENNIS
NINTENDO · Tenis · 59,95 € · 1-4 J



Tenis de fantasía, con humor, imaginación y power, mucho power. Mario y sus colegas te invitan al partido de tenis más original, genial y espectacular que jamás hayas jugado. ¡¡Prepárate y llama a tres amigos!! Te espera un gran día.

Puntuación 96

MARIO GOLF TOADSTOOL TOUR
NINTENDO · Golf · 59,95 € · 1-4 J



Con Mario, el golf es otra cosa. Más divertido, más dinámico, mucho más loco. ¡Y están todos tus héroes!

Puntuación 90

MOH EUROPEAN ASSAULT
EA GAMES · ACCIÓN 3D · 60,95 € · 1-4 J



Dirige tu propio batallón y vive el desembarco aliado en Europa con un realismo y unos combates totales.

Puntuación 93

MOH RISING SUN
EA GAMES · Acción 3D · 64,95 € · 1-4 J



Desarrollo variado, nivel de realismo por las nubes y una ambientación de lujo. ¡Esta guerra sí que mola!

Puntuación 92

METROID PRIME (PLAYER'S CHOICE)
NINTENDO · Aventura 3D · 29,95 € · 1 J



«Metroid» estrena un género que creará una legión de adeptos, las aventuras en 3D. Por eso los chicos de Nintendo acaban de incluirlo en su flipante línea Player's Choice, a un precio de risa. Si te van los retos, hazte con él ya mismo.

Puntuación 99

METAL GEAR: TTS (PLAYER'S CHOICE)
KONAMI · Espionaje · 29,95 € · 1 J



La versión especial para CUBE tienes un motor gráfico flipante, libertad de acción total y emociones de cine.

Puntuación 94

METROID PRIME 2 ECHOES
NINTENDO · Aventura 3D · 59,95 € · 1-4 J



El regreso de Samus es simplemente perfecto. Al estilo de juego inconfundible de la primera entrega, con mucha exploración y acción a la medida, añade importantes novedades sobre todo en el aspecto gráfico. ¡Totalmente alucinante!

Puntuación 99

NFS: UNDERGROUND 2
EA GAMES · Carreras · 59,95 € · 1-2 J



A lo atractivo de tunear el coche y competir se añade la aventura de recorrer libremente una gran ciudad.

Puntuación 93

PAPER MARIO LA PUERTA M.
NINTENDO · Acción-RPG · 59,95 € · 1 J



Todos los elementos de este genial RPG son de papel, y en sus combates hay público. Y participa. Original, ¿eh?

Puntuación 94

POKéMON COLOSSEUM
NINTENDO · RPG-combate · 59,95 € · 1-4 J



El primer RPG de Pokémon para GC es una pasada. No sólo porque incluye dos modos de juego que le dan vida ilimitada, sino también porque su aspecto, su nueva estética, sus gráficos, son absolutamente originales.

Puntuación 98

SPLINTER CELL: CHAOS THEORY




▸UBISOFT ▸Aventura
▸59,95 € ▸1-2 J

Sam Fisher vuelve a alucinar a los jugones de CUBE con sus sigilosos movimientos, armas y útiles gadgets.

Puntuación 93

STARFOX ADV. (PLAYER'S CHOICE)




▸NINTENDO ▸Aventura
▸29,95 € ▸1 J

Te espera una profunda aventura, cargada de detalles que te colmarán de felicidad visual, sonora y jugable.

Puntuación 94

TALES OF SYMPHONIA




▸NINTENDO ▸RPG
▸59,95 € ▸1-4 J

Argumento épico, calidad visual por todos lados y combates para cuatro amigos. ¡Juegazo de Rol habemus!

Puntuación 94

RESIDENT EVIL 4

▸CAPCOM ▸Aventura
▸59,95 € ▸1 J



Es el juego que muchos estábamos esperando. La aventura más terrorífica, increíble, genial e impactante que se ha desarrollado para GC. Si no te fías del "boca a boca" o de los amigos, pruébalo y él te convencerá.

Puntuación 99

STARFOX ASSAULT



▸NAMCO ▸Acción
▸49,95 € ▸1-4 J

Un juego de acción flipante, con gráficos de locura, un sonido "de la casa" y, de regalo, un modo versus.

Puntuación 94

WARIO WARE



▸NINTENDO ▸Microjuegos
▸29,95 € ▸1-16 J

¡El juego de Wario es la repanocha! Fácil, directo, divertido al máximo. Para los que quieran risa y emoción.

Puntuación 93

SUPER MARIO S. (PLAYER'S CHOICE)

▸NINTENDO ▸Aventura/plataformas
▸29,95 € ▸1 J

Disfruta de un juego de Mario sobresaliente en originalidad y jugabilidad, por menos de 30 Euros.

Puntuación 93

ZELDA FOUR SWORDS



▸NINTENDO ▸Acción-RPG
▸59,95 € ▸1-4 J

¿Tienes 3 amigos con una GBA? Pues jugad un clásico Zelda...¡los 4 a la vez!

Puntuación 94

SOUL CALIBUR II (PLAYER'S CHOICE)

▸NAMCO ▸Lucha
▸29,95 € ▸1-2 J



El juego de lucha que debes tener. Una compra obligada, por gráficos, jugabilidad, duración, e incluso la presencia de Link recomienda el uso y disfrute de una GameCube. Y, si te fijas, ¡ahora vale solo 30 euros! ¡A por Link!

Puntuación 97

SUPER SMASH B. (PLAYER'S CHOICE)

▸NINTENDO ▸Lucha
▸29,95 € ▸1-4 J



Los grandes héroes de Nintendo protagonizan un juego de lucha muy original, con un nivel técnico por las nubes y una capacidad de adicción que te va a pegar a la pantalla, a ti y a tres amigos, durante muchos días. ¡Precio "pa'flipar"!

Puntuación 95

ZELDA W. WAKER (PLAYER'S CHOICE)

▸NINTENDO ▸Acción-RPG
▸29,95 € ▸1 J

Historia, personajes, traducción, control, banda sonora, mazmorras... Todo en «Wind Waker» deja alucinado, y más aún su jugabilidad y el carisma del héroe. Por eso lleva esta nota. ¡Y está en la tienda por 30 euros! ¡Correee!

Puntuación 98

NUESTROS RECOMENDADOS

LOS MEJORES DE ACCIÓN 3D

1. METROID PRIME 2 ECHOES
2. GEIST
3. METROID PRIME
4. KILLER 7
5. STARFOX ASSAULT

LOS MEJORES DE PLATAFORMAS

1. SUPER MARIO SUNSHINE
2. DONKEY KONG JUNGLE BEAT
3. SONIC HEROES
4. LOS INCREÍBLES
5. UNA SERIE DE CATASTRÓFICAS...

LOS MEJORES DEPORTIVOS Y MÁS

1. FIFA 06
2. FIFA STREET
3. MARIO POWER TENNIS
4. NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2
5. UEFA CHAMPIONS LEAGUE

LOS MEJORES DE AVENTURAS

1. ZELDA: THE WIND WAKER
2. RESIDENT EVIL 4
3. ZELDA: FOUR SWORDS
4. FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES
5. PAPER MARIO LA PUERTA MILENARIA

LOS MEJORES DE VARIOS GÉNEROS

1. ANIMAL CROSSING
2. MARIO PARTY 6
3. DRAGON BALL Z BUDOKAI 2
4. LOS URBZ
5. DONKEY KONGA

NINTENDO DS

ADVANCE WARS (NUEVO)



▸NINTENDO ▸Estrategia
▸39,95 € ▸1-8 J

La estrategia más jugable y divertida con uno de los clásicos de Nintendo. Editor de mapas y multijugador.

Puntuación 91

GOLDENEYE ROGUE AGENT



▸EA GAMES ▸Acción 3D
▸44,95 € ▸1 J

Buenos gráficos (como los de la versión CUBE) y mucha acción, aunque podía haber dado más.

Puntuación 85

POKéMON DASH



▸NINTENDO ▸Carreras
▸39,95 € ▸1 J

¡Pikachu te necesita! Agarra el lápiz, empieza a frotar la pantalla táctil y gana a todos los Pokémon. ¡Corre!

Puntuación 82

STAR WARS EPISODIO III



▸UBISOFT ▸Acción
▸39,95 € ▸1-2 J

Elige entre Anakin u Obi-Wan para repartir sablazos y demostrar tu Fuerza a cientos de rápidos clones.

Puntuación 84

ANOTHER CODE

▸NINTENDO ▸Aventura
▸39,95 € ▸1 J

Uno de los juegos de moda este verano. Una aventura con puzzles a tope y mucha diversión táctil.

Puntuación 91

MADAGASCAR

▸ACTIVISION ▸Acción
▸49,95 € ▸1-2 J

Un plataformas de cine que derrocha simpatía y jugabilidad a raudales. ¿Te gustó la peli? Pues...

Puntuación 83

PROJECT RUB



▸SEGA ▸Minijuegos
▸39,95 € ▸1 J

Pruebas divertidísimas para ligarte a una bella señorita, que usan la pantalla táctil y el micro al máximo.

Puntuación 90

SUPER MARIO 64 DS



▸NINTENDO ▸Aventura
▸39,95 € ▸1-4 J

La aventura plataformera de N64 "tuneada" con más personajes, niveles, minijuegos y modo para 4.

Puntuación 97

ASPHALT URBAN GT

▸UBISOFT ▸Carreras
▸39,95 € ▸1-4 J

Coches y circuitos reales para unas carreras brillantes gráficamente, y posibilidad para 4 sin cables.

Puntuación 82

METEOS (NUEVO)

▸BANDAI ▸Puzzle
▸39,95 € ▸1-4 J

Un puzzle adictivo, rápido y muy divertido. Algo así como un Tetris cibernético lleno de sorpresas.

Puntuación 91

RAYMAN DS



▸UBISOFT ▸Plataformas
▸44,95 € ▸1 J

Rescata a 1000 Lums dorados saltando por un mundo 3D repleto de enemigos y buen humor.

Puntuación 89

WARIO WARE TOUCHED!



▸NINTENDO ▸Microjuegos
▸39,95 € ▸1 J

Si quieres saber por qué DS es diferente, sopla, chilla, toca y, sobre todo, disfruta con este genial Wario.

Puntuación 96

BOMBERMAN

▸HUDSON SOFT ▸Arcade
▸39,95 € ▸1-8 J

Un clásico de siempre que viene renovado con ítems especiales, opción táctil... y mucha diversión.

Puntuación 84

MR. DRILLER

▸NAMCO ▸Puzzle
▸39,95 € ▸1-5 J

Un puzzle donde hay que excavar rápido y pensar al mismo tiempo. Y los modos multijugador, un pasote.

Puntuación 85

SPIDER-MAN 2




▸ACTIVISION ▸Acción
▸49,95 € ▸1 J

Líate a mamporros con los clásicos super-villanos, en una mezcla de 2D y 3D de lo más atractivo.

Puntuación 84

YOSHI TOUCH & GO

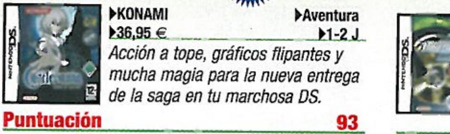


▸NINTENDO ▸Plataformas
▸39,95 € ▸1-2 J

Olvida los botones y date el paseo de tu vida cuidando de Yoshi y Bebé Mario, puntero en mano.

Puntuación 91

CASTLEVANIA DS (NUEVO)



▸KONAMI ▸Aventura
▸36,95 € ▸1-2 J

Acción a tope, gráficos flipantes y mucha magia para la nueva entrega de la saga en tu marchosa DS.

Puntuación 93

NFS UNDERGROUND 2



▸EA GAMES ▸Carreras
▸44,95 € ▸1-4 J

Carreras trepidantes con coches a tu gusto, nitros para dejar tirados a los contrincantes y minijuegos táctiles.

Puntuación 91

SPLINTER CELL CHAOS THEORY



▸UBISOFT ▸Espionaje
▸39,95 € ▸1-2 J

Si eres fan de Fisher, pruébalo. Buen desarrollo, mejor ambientación, pero no muy buen uso de la cámara.

Puntuación 80

ZOO KEEPER



▸IGNITION ▸Puzzle
▸39,95 € ▸1-2 J

Pon a un puñado de animales como excusa para pasártelo en grande con un puzzle táctil simple e intuitivo.

Puntuación 88

GUÍA DE COMPRAS

GAME BOY ADVANCE

ADVANCE WARS 2

▶NINTENDO ▶Estrategia
▶39,95 € ▶1-4 J
Una prolongación de la primera entrega, con nuevos mapas y la posibilidad de combatir a cuatro.
Puntuación 90

BANJO-PILOT

▶THQ ▶Carreras
▶39,95 € ▶1-4 J
Un duelo muy entretenido, que se despacha a base de luchas de ítems y maniobras peligrosas en vuelo.
Puntuación 89

BATMAN BEGINS

▶EA GAMES ▶Acción
▶49,95 € ▶1 J
Estupenda versión de la mejor película de Batman. Todo consiste en golpear y saltar, ¡pero engancha!
Puntuación 87

CHARLIE Y LA FÁBRICA DE...

▶2K GAMES ▶Plataformas
▶39,95 € ▶1 J
Una aventura de plataformas con puzzles, que encantará a los que empiecen con la Game Boy.
Puntuación 82

CT SPECIAL FORCES 3

▶LSP ▶Acción
▶39,95 € ▶1-2 J
Tiene todo lo que podemos esperar de un título de acción. Divertido, largo y... ¡a soltar adrenalina!
Puntuación 91

DONKEY KONG COUNTRY
▶NINTENDO ▶Plataformas
▶39,95 € ▶1-2 J
Más de 1.000 piruetas, ajustada jugabilidad e increíble banda sonora. Pruébalo, no te arrepentirás.
Puntuación 92

DONKEY KONG COUNTRY 2
▶NINTENDO ▶Plataformas
▶39,95 € ▶1-4 J

La mejor aventura Kong que jugaréis (incluso mejor que la primera entrega). Esta vez son Diddy y Dixie, su novia mona, los héroes, pero el efecto es el mismo, un plataformas jugabilísimo, divertido, difícil e ingenioso. Un excelente desafío para el verano. No se les puede pedir más a los monos.
Puntuación 96

DONKEY KONG KING OF SWING

▶NINTENDO ▶Plataformas-Puzzle
▶39,95 € ▶1 J
¿Saltos? Sí, pero de enganche en enganche. Te balanceas y te lanzas al siguiente. Atípico pero genial.
Puntuación 90

DRAGON BALL ADVENTURE

▶BANDAI ▶Acción-Lucha
▶36,95 € ▶1-2 J
Goku vuelve a sus orígenes con un arcade de acción lateral y escenas de lucha que mola todo.
Puntuación 92

DRAGON BALL Z SUPERSONIC W.

▶BANDAI ▶Lucha
▶49,95 € ▶1-2 J
Un arcade de lucha cargado de llaves, patadas, combos y magias con un sistema de juego innovador.
Puntuación 92

EL RETORNO DEL REY

▶EA GAMES ▶Acción-aventura
▶21,95 € ▶1-2 J
Perfecto cierre para la trilogía. Rebosa acción, es fiel a la peli, y ahora tiene un precio apoteósico.
Puntuación 91

FINAL FANTASY TACTICS
▶NINTENDO ▶RPG
▶39,95 € ▶1-2 J

Los "roleros" más puristas andaban buscando un juego así. Con una firma de lujo y una propuesta de RPG que nos inunda de estrategia de la buena. Tiene combates más tácticos que los de «Golden Sun» y necesitan darle al coco, pero ofrecen duración ilimitada, que no es poco.
Puntuación 94

FIRE EMBLEM

▶NINTENDO ▶Estrategia
▶39,95 € ▶1-4 J
Si te va la estrategia, este juego debe estar entre tus elegidos. Te sorprenderán sus combates.
Puntuación 92

F-ZERO GP LEGEND

▶NINTENDO ▶Velocidad
▶36,95 € ▶1 J
Todo es rápido como una centella. Esta entrega ofrece circuitos más largos para jugadores expertos.
Puntuación 91

GOLDEN SUN: LA EDAD PERDIDA
▶NINTENDO ▶RPG
▶36,95 € ▶1-2 J

La admiración que levantó la primera parte hará que caigas rendido ante esta nueva entrega. La razón es muy simple: encuentras lo que buscas. Una leyenda que pone los pelos de punta, una aventura absorbente, acción, y el glamour de un juego que ya es mucho más que un juego.
Puntuación 96

HAMTARO RAINBOW RESCUE

▶NINTENDO ▶Aventura
▶39,95 € ▶1 J
La nueva aventura de Hamtaro sigue ofreciendo gráficos de fantasía y un desarrollo ideal para los peques.
Puntuación 83

HARRY POTTER 3

▶EA GAMES ▶RPG
▶39,95 € ▶1 J
El misterio de la tercera entrega se resuelve en un RPG por turnos con protagonista triple: los tres magos.
Puntuación 90

LOS 4 FANTÁSTICOS
NUEVO

▶ACTIVISION ▶Beat'em Up
▶49,95 € ▶1 J
Todos los golpes de los Fantásticos y la acción salvaje dentro del mismo argumento que vimos en la película.
Puntuación 83

LA NOVEDAD DEL MES
STEEL EMPIRE

▷ZOO DIGITAL ▷Acción
▷39,95 € ▷1 J
Un perfecto exponente de los matamarcianos de los años 80. Sobresaliente en gráficos y sonidos pero, sobre todo, es su jugabilidad la que hace de él un juegazo. Si tienes ganas de esquivar y machacar aviones, echa monedas.
Puntuación 90

KINGDOM HEARTS
▶SQUARE-ENIX ▶RPG-Acción
▶39,95 € ▶1-2 J

Un título que reúne aventura, cartas y combates en tiempo real y que, por raro que parezca al principio, termina enganchando sin remedio. Luce unos graficazos y encima los protagonistas son famosos personajes del mundo de Disney y del universo Final Fantasy. No te lo pierdas.
Puntuación 96

KIRBY NIGHTMARE...

▶NINTENDO ▶Plataformas
▶36,95 € ▶1 J
Lo último de Kirby es entretenido, variado, te hará reír, emocionarte y hasta algo de ejercicio físico.
Puntuación 92

KIRBY & THE AMAZING MIRROR

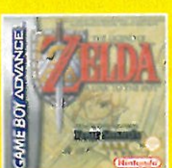
▶NINTENDO ▶Plataformas
▶39,95 € ▶1-4 J
Cuatro Kirbys siempre son mejor que uno. Si la cosa se pone mal, pídeles ayuda y ¡¡allí estarán!!
Puntuación 93

LA TERCERA EDAD

▶EA GAMES ▶Estrategia-RPG
▶49,95 € ▶1-2 J
Nuevo «Señor de los Anillos» con una original propuesta de combate y la posibilidad de elegir bando.
Puntuación 88

LEGEND OF ZELDA (NES CLASSICS)

▶NINTENDO ▶Aventura-RPG
▶19,99 € ▶1 J
El juego que dio origen a la leyenda, clavadito a como apareció hace más de 15 años en la consola NES.
Puntuación 92

LEGEND OF ZELDA: LINK TO PAST
▶NINTENDO ▶RPG
▶39,95 € ▶1-4 J

Es ya un clásico de estas páginas y de las listas de ventas. Lo último de Link pone en juego una historia atractiva, desarrollo superjugable y un multijugador que es una grandísima aventura en sí mismo. Se llama «Four Swords» y no deja títere con cabeza. ¿Pero es posible que aún no lo tengáis?
Puntuación 94

LEGEND OF ZELDA MINISH CAP
▶NINTENDO ▶Acción-RPG
▶39,95 € ▶1 J

Link vuelve a la portátil con una aventura de las de antes que te va a emocionar. Sí, y también te dejarás el coco con el gorro que te hace pequeñín mientras mantienes a los malos a raya a base de espada y mucha inteligencia. Si nunca has probado un Zelda, es el momento.
Puntuación 97

LOS SIMS TOMAN LA CALLE

▶EA GAMES ▶Simulador de vida
▶49,95 € ▶1 J
Más que una versión de GC, una formidable adaptación de la vida SIMS para nuestra portátil.
Puntuación 91

LOS URBZ

▶EA GAMES ▶Aventura-comunicación
▶49,95 € ▶1 J
Consigue labrarte una buena reputación en una aventura donde destaca la variedad de objetivos.
Puntuación 92

MARIO GOLF ADVANCE TOUR

▶NINTENDO ▶Golf-RPG
▶39,95 € ▶1-4 J
Un golf sencillo y divertido, con un rollito RPG que engancha, aunque no seamos fans de este deporte.
Puntuación 93

MARIO KART SUPER CIRCUIT
▶NINTENDO ▶Carreras
▶36,95 € ▶1-4 J
Es el líder indiscutible en velocidad. Sus notas son brillantes, pero lo más destacado es su equilibrio entre técnica y jugabilidad. La parte técnica incluye zooms, efectos de transparencia y un diseño cuidadísimo; la jugable empieza en un excelente control y sigue con un glorioso modo multijugador.
Puntuación 95

MARIO PARTY ADVANCE

▶NINTENDO ▶Tablero
▶36,95 € ▶1-2 J
La nueva juerga "party" de Mario tiene muchos minijuegos, ítems por un tubo y un genial modo aventura.
Puntuación 88

MARIO & LUIGI



▸NINTENDO ▸RPG
▸44,95 € ▸1-2 J

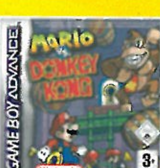
Un buen RPG con un toque original que nos lleva a recorrer los escenarios a base de saltos.

Puntuación 93

MARIO VS DONKEY



▸NINTENDO ▸Plataformas-puzzle
▸39,95 € ▸1 J



Plataformas con mucha cabeza y diversión, de la mano de dos personajes insignes de la casa. Es un juego muy adictivo y tiene un gran nivel técnico. El sonido es genial, la duración... ¡para mucho tiempo! la única pega es que es pelín difícil. De todas formas, merece la pena aceptar el desafío.

Puntuación 95

MEDAL OF HONOR



▸EA GAMES ▸Acción
▸18,95 € ▸1-2 J

Formidable arcade con vista aérea, ambientación perfecta y jugabilidad como pocos. ¡¡Nuevo precio!!

Puntuación 91

MEGAMAN



▸CAPCOM ▸Acción
▸44,95 € ▸1 J

Una mezcla de plataformas y acción adictiva a tope a pesar de su dificultad. El mejor Megaman de GB.

Puntuación 87

METROID FUSION

▸NINTENDO ▸Aventura
▸19,95 € ▸1 J



Si buscáis una aventura total, este cartucho colma todas las expectativas. Controlamos a Samus, cazarrecompensas espacial, y debemos recorrer un gigantesco mundo atestado de peligrosos alienígenas, ingeniosos puzzles y zonas secretas. Genial ambientación, y ahora no menos genial precio.

Puntuación 93

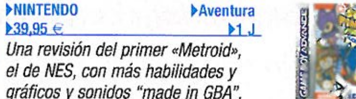
METROID ZERO MISSION



▸NINTENDO ▸Aventura
▸39,95 € ▸1 J

Una revisión del primer «Metroid», el de NES, con más habilidades y gráficos y sonidos "made in GBA".

Puntuación 93



POKéMON ROJO Y VERDE

▸NINTENDO ▸Aventura-RPG
▸49,95 € ▸1-5 J



¡Las nuevas ediciones vuelven a desatar el fenómeno! Se traen a los clásicos Pokémon de las primeras entregas, incluyen islas misteriosas y regalan el adaptador inalámbrico.

Puntuación 97

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2



▸EA GAMES ▸Carreras
▸49,95 € ▸1-2 J

Disfruta a tope del cóctel tuning + velocidad en tu portátil. 18 coches reales y 42 eventos distintos.

Puntuación 87

POKéMON RUBÍ Y ZAFIRO

▸NINTENDO ▸RPG
▸44,95 € ▸1-4 J

Pero... ¿todavía no te has hecho con estas dos ediciones? ¿A qué esperas para disfrutar de la mejor aventura Pokémon que se ha diseñado nunca? ¡Pues, corriendo a por los cartuchos!

Puntuación 98

POKéMON PINBALL

▸NINTENDO ▸Pinball
▸39,95 € ▸1 J

Una explosión de jugabilidad, un tesoro caído del cielo para tu GBA. Dos mesitas llenas de iconos Pokémon, para capturar a los 201 a base de bolazos, rampas, 6 niveles de bonus, tienda de objetos... ¡Todo un fenómeno que te impedirá despegarte de tu Game Boy en muchos meses!

Puntuación 97

RAYMAN HOODLUM'S REVENGE

▸UBISOFT ▸Plataformas
▸41,95 € ▸1 J

La vista 3D se apodera del nuevo Rayman, donde saltos, puzzles y humor se mezclan sabiamente.

Puntuación 90

SONIC ADVANCE 3

▸SEGA ▸Plataformas
▸49,95 € ▸1-2 J

El erizo sorprende, y no sólo por su rapidez, sino por su innovador sistema de juego por parejas.

Puntuación 93

SONIC PINBALL PARTY



▸SEGA ▸Pinball
▸49,95 € ▸1-4 J

Un digno rival del pinball de los Pokémon. Destaca por su variedad y flipantes modos de juego.

Puntuación 91

SPIDER-MAN 2



▸ACTIVISION ▸Acción
▸49,95 € ▸1 J

Una buena mezcla de acción y plataformas a lo largo de 26 niveles con una ambientación muy lograda.

Puntuación 90

SPLINTER CELL: PANDORA T.



▸UBISOFT ▸Acción
▸44,95 € ▸1 J

Sam vuelve a GBA con una aventura tan potente como la primera entrega, y muchas novedades.

Puntuación 93

STAR WARS: EPISODIO 3

▸UBISOFT ▸Acción
▸44,95 € ▸1-2 J

Un juego cañero que no sólo vive del nombre de la película. Por si mismo es un pedazo de arcade.

Puntuación 91

SUPER MARIO ADVANCE

▸NINTENDO ▸Plataformas
▸41,95 € ▸1-4 J

Tiene plataformas por un tubo, cuatro protagonistas, 20 niveles y un multijugador increíble.

Puntuación 91

SUPER MARIO BALL





▸NINTENDO ▸Pinball
▸39,95 € ▸1 J

Mario no puede saltar, correr ni bucear, pero... ¡rebota que es un gusto! Una aventura para pinbaleros.

Puntuación 92

SUPER MARIO ADVANCE 4

▸NINTENDO ▸Plataformas
▸39,95 € ▸1-4 J



Versión para tu portátil de «Super Mario Bros. 3» de NES, quizá el mejor juego de Mario que se ha diseñado hasta el momento. Su tremenda jugabilidad y altísima duración lo sitúan directamente por encima del resto de geniales Marios de Game Boy. Y eso es decir mucho, porque todos son buenísimos.

Puntuación 96

SUPER MARIO BROS. (NES CLASSIC)

▸NINTENDO ▸Plataformas
▸19,99 € ▸1-2 J



El mejor juego de la serie NES Classic (con permiso de Link). Cuando salió a la venta, hace ya 19 años, revolucionó el género plataformero. Su estilo simple pero fresco, su capacidad para sorprender y su interminable duración, hacen de él un juego muy recomendable, a pesar del tiempo, seguro.

Puntuación 96

SUPER MARIO WORLD



▸NINTENDO ▸Plataformas
▸37,95 € ▸1-4 J

96 niveles para explorar corriendo, buceando, a saltos, sobre Yoshi o volando. Incluye «Mario Bros.».

Puntuación 93

SWORD OF MANA



▸SQUARE ENIX ▸RPG-acción
▸39,95 € ▸1 J

Una de las sagas más famosas de los 16 bits es ahora un juegazo de ROL que te dejará alucinado.

Puntuación 91

WARIO LAND 4



▸NINTENDO ▸Plataformas
▸41,95 € ▸1 J

Wario deja a un lado la inmortalidad de anteriores entregas y plantea una mecánica sugerente y atractiva.

Puntuación 91

WARIO WARE

▸NINTENDO ▸Habilidad
▸34,95 € ▸1-2 J

200 microjuegos para flipar a tres segundos por cabeza. Original al máximo, imperdonable no tenerlo.

Puntuación 93

YOSHI'S ISLAND



▸NINTENDO ▸Plataformas
▸44,95 € ▸1-4 J

48 maravillosos mundos plagados de detalles, enemigos y secretos. Gran jugabilidad y mejores gráficos.

Puntuación 93

YOSHI'S UNIVERSAL GRAVITATION

▸NINTENDO ▸Plataformas
▸39,95 € ▸1 J

Un plataformas original, fresco y sobre todo innovador gracias al sensor de movimiento incorporado.

Puntuación 93

NUESTROS RECOMENDADOS

LOS MEJORES DE PLATAFORMAS

1. SUPER MARIO ADVANCE 4
2. DONKEY KONG COUNTRY 2
3. DONKEY KONG KING OF SWING
4. KIRBY & THE AMAZING MIRROR
5. SUPER MARIO BROS. NES CLASSIC

LOS MEJORES DE AVENTURAS

1. POKéMON RUBÍ Y ZAFIRO
2. POKéMON ROJO FUEGO Y VERDE HOJA
3. KINGDOM HEARTS
4. LEGEND OF ZELDA: THE MINISH CAP
5. GOLDEN SUN LA EDAD PERDIDA

LOS MEJORES DE ACCIÓN

1. SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW
2. CT SPECIAL FORCES 3
3. MEDAL OF HONOR: INFILTRATOR
4. STAR WARS: EPISODIO 3
5. DRAGON BALL ADVANCE ADVENTURE

LOS MEJORES DEPORTIVOS

1. FIFA 2005
2. F-ZERO GP LEGEND
3. MARIO KART
4. MARIO GOLF ADVANCE TOUR
5. NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2

LOS MEJORES DE VARIOS GÉNEROS

1. MARIO VS DONKEY
2. POKéMON PINBALL
3. SUPER MARIO BALL
4. MARIO PARTY ADVANCE
5. LOS URBZ

¡¡Todos los secretos, pistas y claves que necesitas para arrasar en todos tus juegos!!

5 MINI-GUÍAS PARA TU NINTENDO DS

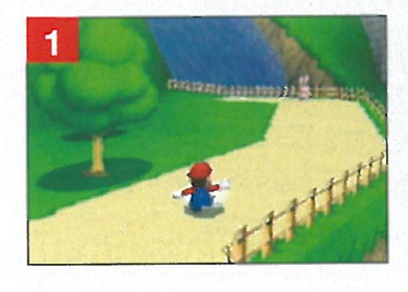
¡Mas de 200 trucos!

- **Super Mario 64 DS**
  Consigue todos los conejos, llaves y estrellas secretas.
- **Yoshi Touch & Go**
  Encuentra todos los Yoshis ocultos y bate tus récords.
- **Star Wars Ep. III**
  Desbloquea todas las naves secretas del juego.
- **Splinter Cell Chaos Theory**
  Todos los movimientos de Fisher y los trajes ocultos.
- **Project Rub**
  Descubrimos todos los conejitos ocultos.

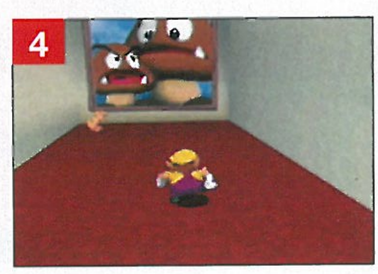
SUPER MARIO 64 DS

LOS SECRETOS DEL CASTILLO

El juegazo del genial bigotes sigue arrasando en la portátil táctil de Nintendo, y para que nadie se quede sin exprimir al máximo esta joyita, aquí van unos cuantos consejillos y ayudas (muy valiosos).







DESBLOQUEA LOS MINIJUEGOS

Para conseguir todos los minijuegos de Mario 64 DS, aparte de **hacerte con las 150 estrellas, tienes que atrapar a los veloces conejitos** que corren de un lado a otro por el castillo. Cada personaje tiene que encontrar a los suyos propios. Aquí te decimos dónde dar con ellos:

Conejos de Yoshi

- **Conejos 1, 2 y 3:** Justo a la salida del castillo de la Princesa, junto al puente de piedra de la entrada.
- **Conejo 4:** A la izquierda según sales del castillo, junto a las flores.
- **Conejo 5:** A las afueras del castillo. En el foso, una vez vaciado.
- **Conejo 6:** Fuera del castillo, en los alrededores del laberinto de setos.
- **Conejo 7:** En el acceso al Mundo 7, "La Tierra del Fuego".

Conejos de Mario

- **Conejo 1:** Saliendo del castillo, yendo al fondo a la derecha [1].
- **Conejo 2:** A las afueras del castillo, en el foso una vez vaciado.
- **Conejo 3:** En la entrada al mundo llamado "Bahía del Capitán".
- **Conejos 4 y 5:** En la zona del sótano, cerca del acceso a la pantalla "La Tierra del Fuego" [2].
- **Conejo 6:** En el segundo piso del castillo, justo a la salida de la escalera de caracol.
- **Conejo 7:** En la segunda planta, en la habitación del gran espejo.

Conejos de Luigi

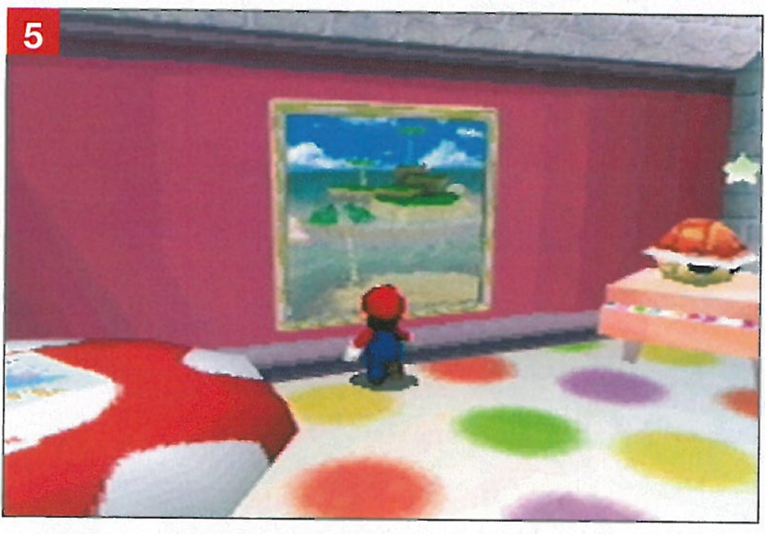
- **Conejo 1:** Fuera del castillo, escondido en el laberinto de setos.
- **Conejo 2:** En la sala de acceso al "Campo de los Bob-omb".
- **Conejo 3:** En la zona de los Boos, justo encima de la puerta.
- **Conejo 4:** En la habitación de los pilares para drenar el foso.
- **Conejo 5:** Búscalo en el segundo piso del castillo.
- **Conejo 6:** En la habitación secreta en la que está el cuadro de Mario.
- **Conejo 7:** En el tejado del castillo de Peach (necesitas tener las 150 estrellas para abrir el cañón y subir).

! Recupera energía

Cuando tengas poca vida puedes hacer un truquillo: busca un lugar con agua y métete para que aparezca el indicador de energía. Al coger aire no sólo recuperarás oxígeno, también subirá la vida [3].

Conejos de Wario

- **Conejo 1:** En el lateral derecho del castillo de la Princesa Peach.
- **Conejo 2:** En la entrada a la fase llamada "La Fortaleza de Piedra".
- **Conejo 3:** En el acceso al mundo 7, al ladito del pequeño Toad.
- **Conejo 4:** En el patio de los Boos.
- **Conejo 5:** En la segunda planta, en la habitación de acceso al mundo "Isla Cambiante". [4]
- **Conejo 6:** En la tercera planta, a la entrada de "Reloj Tic-Tac".
- **Conejo 7:** El último conejo de Wario lo encontrarás en el hueco opuesto a la entrada del mundo llamado "Camino del Arco Iris".













LAS ESTRELLAS SECRETAS

Y después de los conejos, lo más valioso que debes conocer es la localización de las estrellas secretas. Dicho y hecho. Toma nota:

Estrella 1
- **Islas Sunshine:** Un cuadro en la habitación de juegos de la Princesa. Recoge las **5 estrellas plateadas** para conseguir una estrella [5].

Estrellas 2 y 3
- **El tobogán de la Princesa:** Ve a la habitación de selección de personaje y entra en la vidriera. Completa el tobogán para conseguir una estrella. Hazlo **en menos de 20** para ganar otra [6].

Estrella 4
- **El acuario secreto:** Se entra a través de un hueco en la antesala de "La Bahía del Capitán". **Coge las 8 monedas rojas sin ahogarte.**

Estrella 5
- **El patio de los Boos:** Recoge las **monedas rojas** de todos los Boos para conseguir una estrella.

Estrellas 6 y 7
- **El Gran Goomba:** El cuadro de Mario oculta dos estrellas. Tendrás que **explorar esta zona como Mario,** sólo él podrá conseguirlas.

Estrellas 8 y 9
- **La Batalla del Gran Boo:** Dentro del cuadro de Luigi hay otras dos estrellas secretas, pero sólo se pueden conseguir **usando a Luigi.**

Estrella 10
- **El Secreto de la Fortaleza:** En el patio de los Boos llegarás a una nueva zona si **rompes todos los bloques de ladrillos rojos** [7].

Estrellas 11 y 12
- **Bowser en la Oscuridad:** En la primera pantalla de Bowser hay otras dos estrellitas más.

Estrella 13
- **El interruptor "?":** Cogiendo las **monedas rojas** de esta zona también ganarás una estrella.

Estrellas 14 y 15
- **Bowser en la lava:** Cogiendo las monedas rojas y gracias a un interruptor encontrarás las dos estrellas de la **2ª fase de Bowser.**

! Conejo-consejo
Un buen truco para capturar a los 8 conejos blancos es coger a Yoshi y entrar y salir constantemente del castillo. Observa a los tres conejos del puente, a veces habrá alguno blanco. Con un poco de paciencia los pillarás todos [8].

Estrellas 16 y 17
- **Don Témpano:** El cuadro de Wario guarda dos estrellas que sólo podrá conseguir el citado gordinflón.

Estrellas 18 y 19
- **El secreto del foso:** Sólo con Wario podrás entrar en esta zona, **después de vaciar el foso del castillo.** Pero para alcanzar una de las estrellas debes coger a Mario.

Estrellas 20 y 21
- **Tras la cascada:** Súbete a la cabeza del dino del lago en "La Cueva del Laberinto". Dirigiéndole, haz que te lleve **hasta la puerta doble** [9]. Ahí hay un acceso a una zona con dos estrellitas más.

Estrella 22
- **Tras el espejo:** Entra con Luigi en la habitación del espejo, usa la flor para atravesarlo. Sal por el reflejo de la puerta por la que entraste y hallarás una **habitación secreta.**

Estrellas 23 y 24
- **Sobre los Arco Iris:** En un hueco de la pared de la **sala de "Reloj Tic-Tac"** está la entrada a esta zona. Reúne las **monedas rojas.** Otra estrella se consigue lanzando a Wario hasta una plataforma con un **bloque de ladrillos oscuro.**

Estrellas 25 y 26
- **Bowser en el cielo:** Tercer enfrentamiento con Bowser y otras dos estrellas. Una cogiendo las monedas rojas y otra usando un interruptor.

Estrella 27
- **Los conejos plateados:** Cogiendo los **8 conejos blancos** saldrá una nueva estrella oculta.

Estrella 28
- **Toad 1:** Habla con el Toad que se encuentra junto al cuadro **"La Cueva del Laberinto".**

Estrella 29
- **Toad 2** Habla con el Toad frente al cuadro **"Montaña Escarpada".**

Estrella 30
- **Toad 3:** Habla con el Toad junto al reloj que da a "Reloj Tic-Tac" [10].

MÁS SECRETOS

LAS LLAVES ESPECIALES

La aventura comienza con Yoshi, aunque él no es el único prota. Esta es la forma de conseguir las llaves que liberan a los otros personajes:

■ **Llave de Mario:** Verás un cuadro de Mario tras la puerta marcada con 8 estrellas en la habitación de minijuegos de la Princesa. Dentro, acaba con el jefe Goom. [A].

■ **Llave de Luigi:** Encuentra el cuadro de Luigi en la tercera planta de la mansión Boo, métete dentro y derrota al Rey Boo para obtener la dichosa llavecita.

■ **Llave de Wario:** Con Luigi ve hasta la habitación del espejo y utiliza su poder para pasar a través del espejo. Encontrarás el cuadro de Wario. Allí vence al gigante de hielo y... ¡la llave es tuya!

■ **Llave blanca:** Coge todos los conejos blancos que hay dispersos por el castillo. Recuerda que salen al azar, así que ten paciencia.

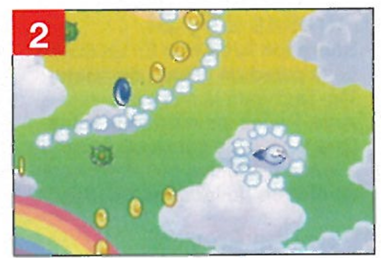


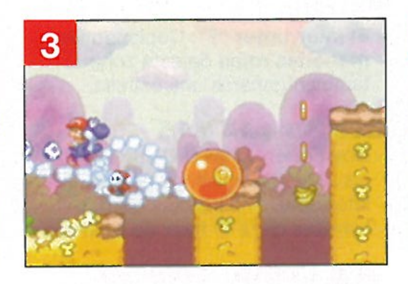
YOSHI TOUCH & GO

CÓMO PROTEGER A BABY MARIO

Seguro que el original y complicadillo juego de Yoshi ya ha conseguido ponerte de los nervios. Si eres de los desesperados, pero no quieres rendirte tan fácilmente, ve tomando nota de estas sugerencias.

1 

2 

3 

4 

CONSEJOS PARA BATIR RÉCORDS

Etapa de descenso

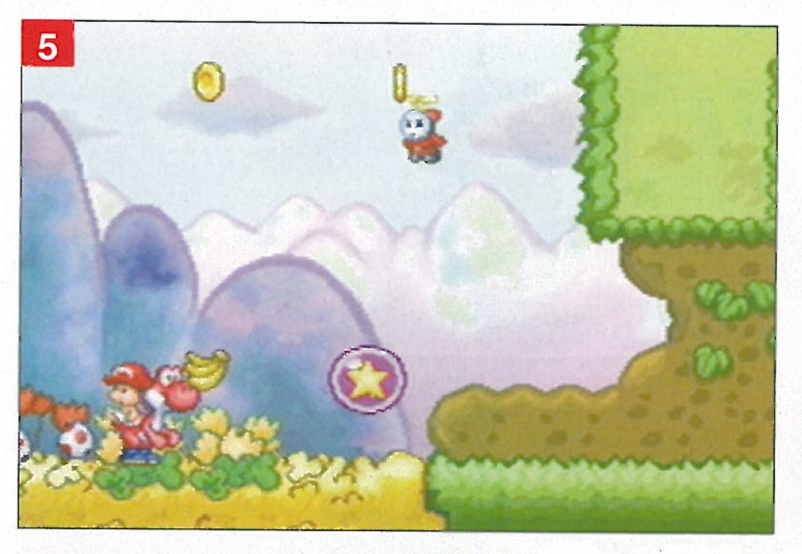
- En lugar de toboganes, **crea tubos de nubes** para que **Baby-Mario esté más protegido de los enemigos** [1]. Así el camino será más preciso y podrás llevarle sin riesgo de que se salga del tobogán.
- **Encierra a todos los enemigos que puedas en burbujas** [2], así los transformarás en monedas. Después, puedes llevar a Baby Mario hasta ellas, o bien coger las burbujas y lanzarlas hacia el bebé.
- Si no eres capaz de encerrar a un enemigo en una burbuja, también **puedes dibujar una pared de nubes que sirva de barrera y proteja al niño** de Kamek.
- **Si se te va la mano y dibujas un mogollón de nubes** amontonadas unas sobre otras, no lo dudes, **sopla al micrófono de la Nintendo DS y bórralas todas** antes de que sea aún peor y pierdas la partida.
- **Toca con el puntero las copas de los árboles que hay al final del descenso** para hacer aparecer montones de **monedas amarillas y azules.** Luego puedes meterlas en burbujas y lanzárselas a Mario.

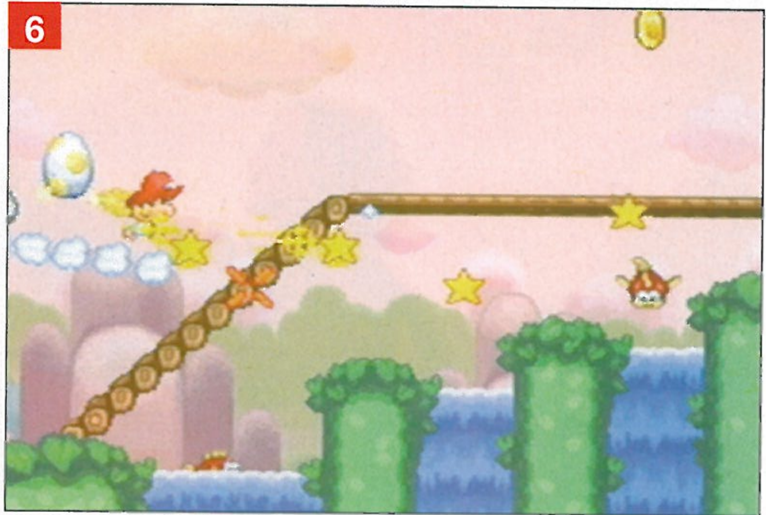
Etapa de tierra

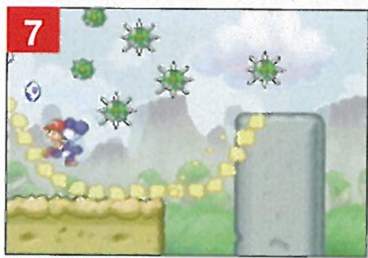
- Siempre que puedas, elimina a los enemigos encerrándolos en burbujas [3], así **ahorrarás huevos para momentos más complicados** (que los habrá, eso seguro).
- Ten en cuenta que **las monedas y las frutas también se pueden meter en burbujas.** De este modo las puedes lanzar o llevar a Yoshi y tampoco habrás perdido ni un solo huevo. ¡Pero procura no explotarlas!

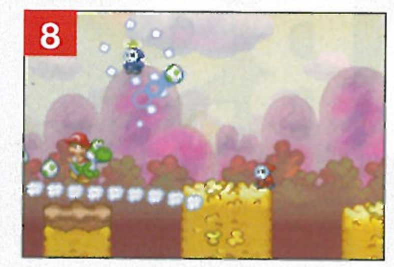
> **! *Salva a Baby Luigi***
> *Hay tres puntos claves para ganar en el modo Tiempo: haz que Yoshi camine siempre sobre nubes, dispara huevos sin parar cuando veas a Kamek y come toda la fruta que puedas para tener munición.*

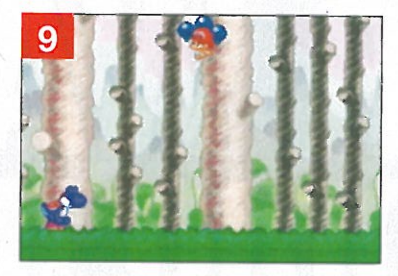
- Sí, sí, las burbujas parecen la solución para todo. ¡Pero no! ¡Ahí están los dichosos **enemigos con pinchos** para fastidiar. La única forma de **eliminarlos es lanzarles un huevo.** Si lo haces en el momento en el que los pinchos están encogidos, el huevo continuará su viaje golpeando lo que haya detrás. Esto es muy importante, especialmente en los modos "Desafío" y "Versus" [4].
- Cuando **consigues 100 puntos aparece una estrella en pantalla** [5]. **Cógela y Baby Mario meterá a Yoshi en un megahuevo,** se pondrá su súper capa y empezará a correr como un loco, invencible y con la posibilidad de lanzar estrellas infinitas. No desperdicies estos momentos: **crea buenos caminos de nubes para el bebé y no pares de disparar** [6], así conseguirás montones de puntos y la siguiente estrella no tardará en aparecer.
- **Nunca pierdas de vista la pantalla superior de la consola,** por allí













aparecerán montones de enemigos y monedas que te darán suculentos puntos si les atizas bien con un huevazo. **Afina tu puntería, sobre todo cuando aparezca un bloque POW.** Estos objetos transforman a todos los enemigos de la pantalla en monedas azules. Una gran oportunidad para aumentar tu marcador de puntos rápidamente.

- Recuerda siempre que **Yoshi camina más deprisa sobre las nubes que sobre el suelo. Esto es fundamental cuando lo que** importa es el tiempo. De hecho, es la clave para conseguir buenos resultados en el modo Tiempo [7].

DESBLOQUEAR LOS MODOS DE JUEGO

Modo Tiempo

Para desbloquear el modo Tiempo, **alcanza el primer puesto del ranking del modo Puntos,** es decir, **reúne más de 300 puntos.**

Modo Desafío

Para poder jugar en el complicado modo Desafío tienes que conseguir el **primer puesto en el ranking del modo Maratón,** es decir, recorrer **más de 3000 metros con Yoshi.**

Minijuego extra

Cuando hayas conseguido **el primer puesto en los ranking de los cuatro modos** de juego, ve a la pantalla del menú principal y pulsa sobre cualquiera de las burbujas que flotan en el fondo. Al hacerlo empezará un minijuego en el que tienes la misión de **explotar todas las burbujas que puedas en 30 segundos.**

YOSHIS DE COLORES

Dependiendo de los puntos que consigas con Baby Mario en la etapa de descenso, **el Yoshi que aparecerá en la etapa de tierra será de un color u otro.** Pero esa no será la única diferencia entre ellos: cada uno podrá llevar un número máximo de huevos diferente; y unos caminarán más rápido que otros:

- **Si en la fase de bajada consigues menos de 60 puntos,** aparecerá el Yoshi verde de toda la vida [8]. Lástima que sea el más lento de todos y que sólo pueda llevar 20 huevos... Eso sí, al moverse despacio, la dificultad será menor.
- **Si obtienes entre 60 y 80 puntos, el Yoshi será de color turquesa,** un poquito más rápido que el verde y llevará hasta 25 huevos.
- **Entre 80 y 100 puntos ganas un Yoshi Rosa,** con 30 huevos y un poquito más de velocidad.
- **Con una cifra entre 100 y 120 puntos, el Yoshi será de color azul,** podrá llevar hasta 35 huevos y tendrá una velocidad media [9].
- **Entre 120 y 140 puntos el Yoshi será amarillo,** llevará 40 huevos y empezará a ser peligrosamente rápido. Aquí tendrás que empezar a poner en práctica todos los consejos que te hemos dado antes.
- **Entre 140 y 160 puntos, aparecerá el Yoshi Rojo** con sus 45 huevos y una velocidad endiablada [10].
- Si demuestras ser todo un maestro y **consigues más de 160 puntos (ardua tarea) conseguirás al deseado Yoshi Negro.** Aparte de ser el saurio más veloz de todos, **el Yoshi Negro lleva un huevo máximo de más por cada punto que pase de 160.** Es decir, si en la fase del cielo logras 160 puntos, tu Yoshi llevará 50 huevos; si logras 161 puntos, llevará 51 huevos; con 167 puntos, llevará 57 huevos...

! Elige tu color

En los modos Maratón y Desafío hay relevos de Yoshis. Cada nuevo Yoshi llevará más huevos y será más rápido. Así que a veces es aconsejable empezar con un Yoshi lento, ya que la velocidad y dificultad irán creciendo poco a poco.

YOSHIS OCULTOS

Existen otros tres Yoshis especiales que son aún más difíciles de conseguir que el extraño Yoshi Negro:

- **Yoshi Morado:** Lo primero que debes hacer es conseguir el **primer puesto del ranking del modo Desafío.** Después vuelve a jugar en el modo Desafío y **supera la fase de descenso sin coger ni un puntito.** Entonces aparecerá el Yoshi Morado con sus 50 huevos.
- **Yoshi Blanco:** Logra el **primer puesto del ranking en el modo Tiempo.** Vuelve a jugar en el modo Tiempo y **completa el descenso con 0 puntos.** Abajo te estará esperando el **Yoshi Blanco con un número infinito de huevos.** Este Yoshi también puedes conseguirlo en algunos relevos de los modos Maratón y Desafío.
- **Yoshi de Bronce:** Recorre **10.000 metros en el modo Maratón y conseguirás al Yoshi de Bronce** y su munición infinita de huevos.

MODO VERSUS PARA DOS

Aquí van unos consejillos para que ganes a tus colegas en el modo Vs. Básicamente hay dos tácticas:



- Una de las formas de ganar es ser el primero en llegar al final del recorrido. Para conseguirlo debes concentrarte en hacer caminos de nubes constantemente, lo más rectos posible, sin muchos altibajos. Lanza huevos y come frutas sólo cuando sea realmente necesario [A]
- La otra técnica es eliminar al rival. Cuantas más bolas de pinchos te cargues, más irán a parar a tu rival [B]. Si disparas cuando los pinchos están retraídos, el huevo pasa de largo y da a más bolas. Así haces combos que llenan la pantalla de tu adversario de bolas puntiagudas.



STAR WARS EPISODIO III

DOMINA EL ARTE DE LA FUERZA

Anakin Skywalker y Obi-Wan Kenobi tienen que superar duras pruebas antes de conocer el destino que les aguarda. Aprende todos sus secretos y movimientos y ayúdales a encontrar su verdadero camino.









PASOS INICIALES

Los personajes

Anakin y Obi-Wan tienen diferentes habilidades y poderes especiales, de modo que es muy diferente jugar con uno o con otro [1]. Además, **al terminar un nivel siempre puedes aumentar la vitalidad, la fortaleza o la intuición de los personajes.** En función de cómo aumentes más unas destrezas que otras, tu personaje tendrá unas características u otras.

Los movimientos especiales

Recoge todas las piedras verdes que aparezcan al destruir objetos y enemigos. También puedes conseguir piedras verdes demostrando tu destreza y velocidad a la hora de completar las fases. Una vez concluida la misión, esas joyas te servirán para **canjearlas por movimientos especiales.** Estos movimientos consumen parte de la barra de fuerza, así que úsalos con prudencia. **Para rellenar la barra, recoge las sombras** que dejan los enemigos después de ser abatidos.

Los movimientos de Ira/Atención

Son poderes especiales que se aprenden tras derrotar a los enemigos finales que aparecen cada tres misiones. Son más potentes que los movimientos especiales, pero no por ello más útiles. Así que pruébalos todos y aprende a usar bien los que te resulten más prácticos en la lucha.

Dos juegos en uno

Aunque puedes elegir personaje entre Anakin y Obi-Wan, no le sacarás todo el partido al tema hasta que juegues con los dos. Porque, aparte de las fases comunes, también hay fases exclusivas para cada uno de ellos.

LOS JEDIS

Anakin

El joven Skywalker destaca por su agresividad y su enorme fuerza física, así que su punto fuerte son los **combates cuerpo a cuerpo** y no el uso de los poderes mentales [2]. Por lo tanto, intenta que los enemigos no te pillen de lejos. Sus **movimientos especiales más útiles son Estrangulamiento y Lanzamiento de Sable,** ya que te permiten acabar con varios enemigos a la vez. Entre los movimientos de Ira, los que más merecen la pena son la poderosa **Ira de Vader y la Ronda de Plo Koon.**

Movimientos especiales:
- Lanzamiento de Sable: R + B
- Absorción: R + Arriba
- Atracción de fuerza: R + Izquierda
- Impulso de Fuerza: R + Derecha [3]
- Ira: presiona R + A
- Estrangulamiento: R + Abajo

Movimientos de Ira:
- Ira de Vader: mantener B pulsado
- Ronda de Plo Koon: L + R, A
- Gancho de Tyranus: L + R, B
- Odio de Sidious: L + R, A + B













Obi-Wan

El maestro Kenobi usa el poder de la "fuerza" mucho más que su Padawan [4], además tiene un **estilo más técnico y sus movimientos especiales son defensivos.** Al ser más equilibrado, te recomendamos **mejorar la vitalidad, la fuerza y la intuición a partes iguales.** Para ser un Jedi completo y compensar la falta de potencia física es necesario que aprendas todos los movimientos especiales. Los más importantes son **Curación de fuerza (rellena la vida), Escudo de fuerza (te protege tres segundos) e Impulso de fuerza.** En cuanto a los movimientos de Atención, destacan **Percepción de Obi-Wan y Enseñanza de Yoda.**

Movimientos especiales:
- Velocidad de fuerza: R + A
- Curación de fuerza: R + B
- Atracción de fuerza: R + Izquierda
- Impulso de fuerza: R + Derecha [5]
- Escudo de Fuerza: R + Arriba
- Truco Mental: R + Abajo

Movimientos de Atención:
- Percepción de Obi-Wan: mantén el botón B pulsado
- Golpe de caballero: L + R, A
- Enseñanza de Yoda: L + R, B
- Devoción de Jedi: L + R, A + B [6]

CONSEJOS PRÁCTICOS

- **Cuando la pantalla esté repleta de enemigos, no te detengas ni un segundo,** así será más difícil que te acierten con sus disparos [7]. Y para salir de estos aprietos, utiliza principalmente los movimientos especiales que sirvan para derribar a varios enemigos a la vez (el Impulso de fuerza, por ejemplo). Con ello podrás ganar algo de tiempo y retomar posiciones.
- **Aprende a devolver los disparos de los enemigos.** Para conseguirlo debes **pulsar el botón R justo en el momento en que un disparo vaya a golpearte.** También puedes combinar ataques normales con esta técnica, que a parte de ser práctico queda súper chulo [8].

¡Busca energía!

No dejes ninguna parte del decorado en pie (de las que puedes destruir, claro), así encontrarás los preciados contenedores de vitalidad y las no menos útiles joyas verdes, que te permitirán conseguir los distintos movimientos especiales.

- **Cuando estés atrapado entre dos enemigos** intenta zafarte con un buen salto y un par de golpes de sable láser. Con un poco de práctica te saldrá a la perfección.
- **Si la barra de energía está en las últimas,** sitúate en una de las esquinas de la pantalla mirando al interior. De esta forma impedirás que te ataquen por la espalda. ¡Pero no te confíes o acabarás siendo pasto de Bantha!
- **A veces debes enfrentarte a varios enemigos fuertes a la vez.** En esos momentos es vital que utilices movimientos especiales o de Ira/Atención, así que aprende a usarlos con rapidez y soltura. También debes calcular qué cantidad de la barra de Fuerza te conviene gastar. Si no lo haces, te puedes quedar sin Fuerza.

DUELOS FINALES

Unos consejos para superar los dos duelos finales. Primero citamos el ataque y después cómo defenderse.

Duelo con Obi-Wan

- **Patada voladora:** Obi-Wan realiza una patada al saltar y otra al caer. Cúbrete arriba cuando salte y otra vez mientras está en el aire.
- **Giro doble:** Cúbrete abajo 2 veces para protegerte de su golpe doble.
- **Golpe de caballero:** Realiza una potente estocada a dos manos. Así que cúbrete arriba para defenderte.
- **Devoción de Jedi:** Produce una explosión de fuerza. Cúbrete abajo.
- **Proyección/atracción:** Presiona R.
- **Enseñanza de Yoda:** Cúbrete arriba del ataque de sable en giro [9].
- **Combo:** Ejecuta tres fuertes golpes ascendentes. Cúbrete abajo.

Duelo con Anakin

- **Golpe giro:** Gira sobre sí mismo y da un golpe bajo. Cúbrete abajo.
- **Patada:** Protégete arriba del golpe.
- **Súper Combo:** Da tres saltos con patada y ataque al suelo. Cúbrete arriba 3 veces y una abajo [10].
- **Estrangulación:** Presiona botón R.
- **Triple combo:** Cúbrete arriba.
- **Múltiple estocada:** Cúbrete arriba.
- **Gran golpe:** Da una estocada hacia arriba con el sable. Cúbrete arriba.
- **Multi Swin:** Realiza tres golpes hacia arriba seguidos. Cúbrete arriba.

Dificultad "Master"

Completa el juego una vez en cualquier nivel de dificultad y desbloquearás el nivel de dificultad "Master". ¡Y ahora demuestra que eres un verdadero Maestro Jedi!

LAS NAVES

DESBLOQUEA LAS NAVES SECRETAS

En el juego existen varias fases de naves, que luego podrás jugar también en el modo multijugador. Esto es lo que debes hacer para obtener todas las naves del juego:

Naves del modo individual:
- **Starfighter de Anakin:** Derrota a Anakin Skywalker para obtenerlo [A].
- **Starfighter de Obi-Wan:** Derrota a Obi-Wan Kenobi para pillarlo.

Naves del modo multi:
- **Starfighter de Anakin:** Derrota a Anakin Skywalker para pillártelo y usarlo en el modo multijugador.
- **Starfighter del General Grievous:** Acaba con el General Grievous.
- **Slave I:** Vence a Boba Fett para poder pilotar su flipante nave.
- **Tie Fighter de Darth Vader:** Gana a Darth Vader y consigue así su nave.
- **X-Wing:** Enfréntate y derrota al mismísimo Luke Skywalker en batalla para obtener un bonito Ala-X.
- **Halcón Milenario:** Vence a Han Solo y podrás pilotar la nave más mítica de la saga de «Star Wars».



SPLINTER CELL CHAOS THEORY

SÉ EL MEJOR ESPÍA DE TODOS

¿No sabes cómo avanzar sin que te descubran los guardias? ¿Te cuesta averiguar cómo emplear algunos movimientos? ¿Estás buscando los trajes secretos? ¡Pues lee estos consejos, chaval!


1


2


3


4

MOVIMIENTOS DE UN ESPÍA

Agacharse y moverse sigilosamente:
Presiona **B para agacharte y ponerte de pie.** Y **mantén L para moverte despacio.** Estas acciones son muy sencillas, pero absolutamente fundamentales, ya que tendrás que usarlas durante todo el juego. Es recomendable que **la mayor parte del tiempo te desplaces agachado.** Ponte en pie y corre solamente cuando estés seguro de que no hay ningún guardia por los alrededores. En definitiva, un par de movimientos muy útiles y que no te costará nada aprender [1] y [2].

Rodar:
Pulsa B mientras te mueves. Aunque no es complicado de realizar, este movimiento realmente no tiene demasiada utilidad. Tan sólo **puede servirte para esquivar algunos lásers móviles.** Aunque siempre hay formas mejores de evitarlos, como usando las granadas Chaff.

Saltar y agarrarse:
Pulsa X para saltar o agarrarte a una caja o borde cercano. El salto no es muy necesario, tan sólo en ocasiones concretas [3]. En cambio, **hay un montón de cajas y muebles sobre los que subirte.** Con eso no evitarás que los guardias te vean, pero sí puedes intentar golpearles y dejarles KO. Eso sí, lo más probable es que no tarde en sonar la molesta alarma, así que si puedes usar otra táctica... muchísimo mejor.

! Equipo Completo
Cuando concluyas el juego una vez, acude al menú de extras. Ahí verás la opción "Full Equipment", que te garantiza munición ilimitada para la siguiente partida. Así todo será más fácil.

Salto entre paredes:
Pulsa X dos veces rápidamente cuando estés en un corredor estrecho. Entonces Sam saltará y se quedará en el aire, apoyando las piernas en las paredes. Así los enemigos pasarán por debajo sin verle. El problema es que encontrar el lugar y la posición correctos para hacer este movimiento es realmente difícil, pero si logras hacerlo verás que queda súper molón [4].

Andar pegado a la pared:
Presiona Y mientras estás cerca de un muro para pegarte a él y moverte despacio. Una buena forma de avanzar sin ser visto, pegado a los rincones oscuros. Y permite ver qué hay tras algunas esquinas.

Agarrar a los guardias:
Deslízate en silencio hasta situarte cerca de algún guardia desprevenido y, cuando aparezca un icono, pulsa Y para agarrarle. Después podrás noquearlo con B o eliminarlo con Y. A veces también le interrogarás para sacarle información. Este movimiento es vital para quitarte a los guardias de encima, mejor que













tratar de esquivarlos. Pero ten mucho cuidado, si no saltará la alarma. [5]

Escudo humano:

Después de agarrar a un guardia, pulsa R y lo usarás como escudo. Su función es más que obvia... [6]

Llevar cuerpos:

Presiona Y cerca de un cuerpo para cogerlo, R para ponértelo sobre los hombros y B para soltarlo. Y procura dejarlo en un lugar bien oscuro donde no lo descubra nadie [7].

Abrir puertas y echarlas abajo:

Pulsa Y cuando aparezca el menú mientras estás cerca de una puerta. Tirar la puerta es muy útil si sabes que al otro lado hay un guardia apostado. El problema es que te oiga otro guardia que ande por allí [8].

ARMAS Y OBJETOS

Five-Seven Pistol:

El arma principal de Fisher, silenciosa y mortal. No tiene zoom ni es muy sofisticada, pero estamos seguros de te sacará de más de un apuro si no tienes más opciones.

Rifle SC-20K:

Un arma estupenda que puede usar todo tipo de munición. Dispara a gran velocidad y tiene un zoom muy potente. Una opción estupenda cuando toca momento de acción [9].

Sticky Shocker:

Este arma puede aturdir a los enemigos desde una buena distancia. Y también es capaz de desactivar una cámara o un láser durante 15 segundos. De lo más útil que verás en el juego.

Ring Airfoil:

Puede hacer que un guardia se desmaye, pero no es muy útil.

Granada de Fragmentación:

Elimina a los enemigos en un pequeño radio, aunque la mayor parte del juego su uso estará vetado.

Granada Flash:

Estas granadas **reducen el nivel de alerta,** lo que te permitirá escapar más de una vez. Pueden ser útiles.

! *Visión nocturna*

Las gafas de visión nocturna te permiten ver en la oscuridad, pero no te fíes. A veces verás mejor sin utilizarlas que al ponértelas [10].

TRAJES OCULTOS

En cada fase encontrarás un nuevo traje para que Fisher vaya a la moda. Estas son sus localizaciones:

Nivel 1: El Faro

Después de acabar con Lacerda, sigue adelante y después a la derecha. En una esquina oscura encontrarás el **traje de camuflaje.**

Nivel 2: El Banco

En la caja de seguridad, en el rincón a la izqda. del ordenador, ahí está el **traje de espía de manga corta.**

Nivel 3: Manhattan

Casi al final de la fase sube por la tubería del fondo del jardín, gira a la izquierda y déjate caer a la plataforma inferior. Rodea la esquina y encontrarás el **uniforme de guardia nacional americano.**

Nivel 4: Ático

En la habitación-pánico de Zherkezhi está el **traje de espía con máscara.**

Nivel 5

En la tercera planta del edificio, dentro de la habitación que abrirás con el **código 5800 verás el uniforme de mercenario cabezón.**

Nivel 6: Hokkaido

Coge la llave inglesa en la habitación cerrada al principio del nivel. Más tarde, en una habitación con una columna roja a la izquierda de la puerta, ponte junto a la columna y selecciona "romper puerta". **Ahí estará el traje térmico.**

Nivel 7: Batería

Coge la llave inglesa que hay en el baño al principio del nivel. Casi al final verás un guardia en un pasillo oscuro, cerca de tres cajas. Acaba con el guardia, súbete a la primera caja, date la vuelta, selecciona "romper puerta" y disfruta del **traje de guardia especial para la nieve.**

Nivel 8: H. Machi Yakko

Tras el escenario del bar hay una tarjeta-llave que abre el armario de uno de los tres dormitorios que antes estaban cerrados. Ahí estará el **uniforme de mercenario Argus.**

Nivel 9: Kokubo Sosho

El **traje de agente shadownet** te espera en una habitación llena de lásers que encontrarás poco después de salir del hueco del ascensor.

UTILIDADES

LOS OBJETOS MÁS PRÁCTICOS

Durante la mayor parte de la aventura será mucho más útil y seguro utilizar los diferentes objetos y aparatos que las armas. Estos son los ítems que más debes emplear:

- **Sticky Cam:** Lanza estas cámaras a cualquier lugar para vigilar un área determinada Además, sirven para noquear a los guardias. ¡Prueba a tirárselas a la cabeza!
- **Granada Chaff:** Inutiliza todos los sistemas electrónicos, incluidos cámaras y lásers. Una gran ayuda.
- **Latas:** Lánzalas para llamar la atención de los guardias.
- **Cable óptico:** Te permite ver a través de las puertas cerradas. Algunos enemigos no aparecerán en el radar hasta que hayas usado el cable óptico. Además, te prepara para lo que se te viene encima.
- **Visión térmica:** Te permite ver fácilmente a guardias y lásers [A].



PROJECT RUB

¡ENCUENTRA LOS CONEJITOS!

Si quieres conseguir todos los conejitos que oculta el juego y obtener los vestidos y complementos para tu chica... ¡esta es la guía que buscabas! ¡Ahora podrás tener una novia a tu gusto! ¡Por fin!



2





LOS CONEJITOS DE LAS VIÑETAS

En las tiras de cómic que aparecen antes de cada una de las pruebas, hay ocultos unos **conejitos que sirven para desbloquear los extras del juego.** Para encontrarlos tienes que **tocar con el puntero en un lugar exacto de esas viñetas.** Estos son los lugares con conejitos:

Episodio 0
- **Pez de colores:** En la 4ª viñeta toca al pez que se ha tragado [1].

Episodio 1
- **Paracaídas:** Toca el avión que aparece en la 4ª viñeta.
- **Vela:** Da con el puntero sobre la cera de la vela en la 3ª viñeta y también en la cuarta.
- **Carro:** Toca sobre tu carro en el 4º dibujo para obtener otro conejo.

Episodio 2
- **Toro:** Toca al toro grande de la 3ª viñeta y al pez en la camiseta del prota en la 4ª viñeta.

Episodio 3
- **Limpieza:** Aquí hay tres conejitos; para conseguirlos debes tocar con el puntero los dos trapos y la camiseta del prota, todo eso en el dibujo de la 3ª viñeta.

Episodio 4
- **Hormiga León:** Toca a la hormiga león que podrás ver abajo a la izquierda en la 4ª viñeta.
- **Parada de bus:** Aquí hay escondidos otros tres conejitos. Toca las dos mitades de la bola en la 3ª viñeta [2] y al héroe en la 4ª.

Episodio 5
- **Monociclo:** Toca el sol en la 4ª viñeta para ganar otro conejo.
- **Pintor:** Da con el puntero sobre el bote de pintura del 3er dibujo y sobre un tío enano que aparece en la parte inferior derecha del 4º dibujo. Así conseguirás dos más.

Episodio 6
- **Escorpión:** Toca al escorpión grande de la 4ª viñeta [3].
- **Símbolo:** Aquí, la 3ª viñeta esconde, nada más y nada menos, que nueve conejitos. Hay uno en cada uno de los nueve pedazos del signo de interrogación que aparece hecho trizas en el dibujo [4].
- **Micrófono:** Otra vez debes tocar el pez de la camiseta del prota, en esta ocasión en el 4º dibujo.

Episodio 7
- **Manos:** En la 3ª viñeta toca la mano de la chica, en la 4ª debes tocar tanto la mano de la chica [5] como el pez de la camiseta.

Episodio 8
- **Conducción:** Toca tu coche en la 3ª viñeta y también en la 4ª.

Episodio 9
- **Yate:** Toca el pez de la camiseta en la 3ª viñeta [6]. En la 4ª, toca a la chica y también sobre tu yate.













Episodio 10

- **Hoguera:** Dos de los conejitos están escondidos en la 3ª viñeta, cerca de los botones de la chica en el dibujo en el que se ven más grandes. Tal vez te cueste encontrar estos conejitos, porque no están exactamente en los botones, sino un pelín más a la derecha. Para coger al tercer conejito debes tocar la cabeza del héroe en la 4ª viñeta.

Episodio 11

- **Baile:** En la 3ª viñeta toca al prota y las cuatro notas musicales y conseguirás cinco conejitos. En la 4ª viñeta toca sólo al prota.
- **Serpiente:** Da con el puntero sobre la boca de la serpiente en la 4ª viñeta para pillar un conejo más.
- **Investigador:** Toca el sol en el 3er dibujo y al héroe en el 4º.

Episodio 12

- **Plantas:** Toca al prota y la rama izquierda en la 3ª viñeta.

Episodio 13

- **Persecución:** Da con el puntero sobre el monociclo de la 4ª viñeta. El conejito es todo tuyo.

Episodio 14

- **Escapada:** Toca al gato iluminado de la 3ª viñeta. En la 4ª viñeta toca los dos gatos iluminados para ganar otros dos conejitos.

Episodio 15

- **Pesadilla (Toro):** Toca al prota en el dibujo de la 3ª viñeta.
- **Pesadilla 2 (Persecución):** Vuelve a tocar al prota en la 3ª viñeta.
- **Pesadilla 3 (Plantas):** Toca una vez más al prota en la 3ª viñeta y te habrás hecho con uno más.

Episodio 16

- **Última batalla:** En la 3ª viñeta, toca al robot. En el 4º dibujo, el conejito vuelve a estar en el pez de la camiseta de nuestro prota.

Episodio 17

- **Batalla final:** En la 4ª viñeta conseguirás los dos últimos conejitos del juego, para ello toca con el puntero al protagonista y también al enemigo [7].

! Modo Maniac

Este modo es una especie de vestidor en el que puedes cambiar el peinado, vestido y complementos de tu chica **[8]**. *Pero al principio tendrás pocas opciones, si quieres más trajes, deberás buscar los conejitos.*

DESBLOQUEABLES

- Completa el juego en modo normal para **abrir el modo difícil.**
- Termina la aventura en modo difícil para adquirir el **modo de dificultad más alto, el modo Infierno.**
- Cuando termines el juego al menos una vez, también se desbloqueará en el menú el **test de sonido.**
- Si terminas el juego en el modo de dificultad Infierno conseguirás **todos los peinados para la chica.**

CURIOSIDADES

- **Configura el idioma de tu Nintendo DS como japonés** y te llevarás una agradable sorpresita cuando veas la pantalla de inicio.
- **Si en la pantalla de título pulsas Abajo + Y,** el juego grabará tu voz y la reproducirá en esa pantalla cada cierto tiempo. Pulsa **Abajo + X para oír la grabación.** Si pulsas **diagonal Abajo-Izquierda + X lo escucharás ralentizado.** Y con **diagonal Abajo-Derecha + X,** se oirá súper acelerada.

COMPLEMENTOS PARA LA CHICA

- Supera el modo de dificultad normal para conseguir las **partes del cuerpo números 2 y 3.**
- **El traje de vaca y el de Papá Noel** (Mamá Noel, más bien) se consiguen al pasarte el nivel difícil.
- Si comienzas una partida con el juego de Game Boy Advance «Sonic Advance 3» metido en la consola, **ganarás el pelo Chao.**
- Empieza una partida con el juego de GBA «Chu Chu Rocket» o «Sonic Pinball Party» metido en la DS para **ganar el gorro Nights.**
- Si comienzas la partida con el cartucho de Game Boy Advance «Sonic Battle» o «Space Channel 5», obtendrás el **pelo de Ulala** [9].
- Comienza el juego con el cartucho de GBA «Sonic Advance» o «Sonic Advance 2» metido en la consola para conseguir el **gorro Sonic.**
- Pásate el juego en los niveles de dificultad normal, difícil e infernal para conseguir **el vestido de la chica más chulo de todos.**

! El paracaídas

El juego del paracaídas puede ponerse chungo en los niveles más avanzados. Intenta ganarlo memorizando los números de dos en dos. Verás que así resulta muchísimo más fácil **[10].**

LOS ENEMIGOS

TRES PESADILLAS

A lo largo del juego, antes del enemigo final te enfrentarás con tres molestos jefazos. Pero después de vencerlos volverán a aparecer, uno tras otro, en el episodio 15. Aquí tienes cómo derrotar a cada uno.



Pesadilla 1: Aprende a distinguir a los toros de los hombres por el color y no por la forma. Cuando veas toros rojos, caña al puntero [A].

Pesadilla 2: Esquiva los coches y recoge personas para lanzarlas a la furgoneta. No permanezcas mucho tiempo parado tras ella [B].

Pesadilla 3: Muévete de un lado a otro sin parar y quema las raíces. Luego, dispara a la boca ¡¡¡abierta!!!





LOS MEJORES TRUCOS

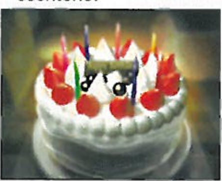
Descubre todos los secretos y trucos que puedes sacar con la doble pantalla y la táctil en tu DS.

ANOTHER CODE: LAS DOS MEMORIAS

Desbloquear "Starred Game":
- Llega al final de la aventura una vez y juega de nuevo sobre la misma partida salvada.

Carta secreta:
- Hazte el juego dos veces y recibirás una carta secreta.

Las Tarjetas DAS:
- **DAS 00**: Búscala junto a varios libros en la caseta del guarda.
- **DAS 01**: En la habitación del mayordomo, junto al cuaderno en la mesa.
- **DAS 02**: En la mesa al fondo del estudio de pintura.
- **DAS 901**: En uno de los cajones sobre la mesa de la habitación del mayordomo.
- **DAS 902**: En la cómoda de la derecha de la sala de música.
- **DAS 903**: Dentro de un cajón del escritorio en la habitación de Franny.
- **DAS 904**: En un armario de la habitación de matrimonio.
- **DAS 905**: En el aparador a la izquierda del fregadero de la cocina.
- **DAS 906**: En la estantería de la habitación de Lawrence.
- **DAS 907**: En la estantería de la entrada al laboratorio.
- **DAS 908**: En los archivadores del laboratorio.
- **DAS 991**: Toca la imagen de Sayoko en la foto de la mesa del laboratorio.
- **DAS 992**: En el oso de peluche del laboratorio. Debes mirarlo una vez y después volver al peluche cuando Ashley haya mirado la foto del escritorio.



ASPHALT URBAN

Dinero Fácil:
Lo primero es hacer mucha pasta. Aquí es más fácil que con la lotería. Lo que tienes que hacer es comprar un 2005 Corvette C6 por 45.000 dólares. Luego lo vendes por 45.500. Ya has hecho un buen negocio. Y puedes repetir todas las veces que te dé la real gana.

Coches y componentes:
Es la hora de darle caña al acelerador. Ganando las siguientes carreras conseguirás tener el coche de tus sueños:
- **Nissan 350Z:** Vence en la carrera Colossus.
- **Nissan Skyline GT-R R34:** Termina primero en la carrera GT Championship.
- **2005 Corvette C6:** Gana la carrera Urban Performance Cars.
- **Audi TT:** Vence en la carrera Urban Sports Cars.
- **Ford Cobra:** Gana la carrera Performance Racing Cars.
- **Gamelati 1000 SS Motorcycle:** Completa el modo arcade.
- **Hummer H2:** Consigue la victoria en la carrera Saleen Qualification.
- **Lamborghini Gallardo:** Gana la carrera Sport Racing Cars.
- **Lamborghini Murciélago:** Vence en la carrera Ultra Race Cars.
- **Morgan Aero 8:** Gana la carrera Mythical Elanor.
- **Kit Tuning Evo 1:** Gana la carrera bajo 500 hp.
- **Tuning Kit Evo 2:** Termina primero en la carrera Gentleman Drivers.
- **Sport Kit Tuning Evo 1:** Vence en la carrera V6 Engine.
- **Sport Kit Tuning Evo 2:** Gana la carrera Chevrolet Fighting.
- **Evo Kit 1:** Termina primero en la carrera V10 Rage.



BOMBERMAN DS

Bomba peligrosa:
Practica tu inglés... sí, sí, en serio. Porque para este truco hay que usar el micro de tu DS. Juega en el Modo Batalla y conviértete en un Revenge Bomber. Entonces grita, chilla, o di sin más "Dangerous Bomb" en el micro. Si lo has hecho bien, tendrás unas bombas bien chulas.

GOLDENEYE: ROGUE AGENT

Desbloquear niveles multijugador:
Para desbloquearlos, sólo tienes que superar cada uno de los niveles del Virtual Training del Campaing Mode. El decorado que saques será como el del Entrenamiento Virtual que superes, pero para varios jugadores:
- **Atlantis:** Virtual Training 2.
- **Bath House:** Supera el nivel Hong Kong en modo Difícil.
- **Bore Tunnel:** Supera la misión Hard Campaign 1.
- **Carver's Press:** Virtual Training 6.
- **Funhouse:** Virtual Training 1.
- **Goldengate:** Virtual Training 4.
- **Mining Pit:** Consigue todos los Bonus Rogue en un archivo.
- **Moonraker:** Virtual Training 3.
- **Uplink:** Virtual Training 5

Personajes:
Al lorito porque vamos a destapar el abanico de personajes del modo multijugador:
- **Goldeneye:** Termina el juego en modo fácil.
- **Oddjob:** Completa la misión 1 en modo difícil.
- **Goldfinger:** Completa la misión 2 en modo normal.
- **Xenia Onatopp:** Termina la misión 4 en modo normal.
- **Dr. No:** Dale duro y completa la misión 5 en modo difícil.
- **Scaramanga:** Acaba el Virtual Training 1 en modo normal.
- **Pussy Galore:** Termina el Virtual Training 4 en modo normal.

Armas:
Por fin todo un arsenal de película en tus manos. No te pongas ansioso, que antes hay que completar los siguientes niveles:
- **Venom 200 ml:** Termina Auric Enterprises en modo normal.
- **Golden Gun:** Acaba el Virtual Training 1 en modo difícil.
- **Detonador MK2:** Termina el Virtual Training 2 en modo difícil.
- **Omen XR:** Supera la misión 6 al completo en modo difícil.

Otras Cositas:
Aquí tienes la lista de todos los secretillos ocultos de este juego. A partir de ahora, el agente secreto ya no será un misterio para ti:
- **Habilidad de cortar:** Terminar la primera misión.
- **Escudo de polaridad:** Completar el Virtual Training 3.
- **Modo "Sólo se vive una vez":** Completa el juego enterito en el nivel difícil. Como debe ser.
- **Campo magnético:** Supera el Virtual Training 5.
- **Escudo de polaridad:** Completar el Virtual Training 3.



LOS URBZ

Truquitos varios:
- Para mejorar una habilidad a toda velocidad, pulsa el botón "A" mientras haces una actividad.
- **Contraseña:** Para entrar en el Club Xizzle por el morro, cuando te pregunten teclea "bucket". Vas a ser el más jeta del barrio.
- Si llevas la relación con Hattie al máximo, tendrás el Libro de Cocina de la Abuela en tus manos.
- Si invitas a Crystal a tu casa, conseguirás la lámpara mágica por tu cara bonita.

Sitios Ocultos:
Si quieres desbloquear estos lugares para poner tus muebles y tus cositas, tienes que llegar hasta 100 puntos en la relación con los siguientes habitantes de la ciudad:
- **Phoebe:** Surgirá un cubo de basura a tu lado en el club Xizzle y en la King Tower. Pulsa el botón A para entrar.
- **Guisseppi:** Ahora puedes subir al autobús en Urbania.
- **Ewan:** Ve al puerto,

RAYMAN DS



Nuevo Rayman:
Empieza una nueva partida y ve hasta el barco pirata. Una vez allí, ve hasta la jaula y el agujero grande que hay debajo. Lánzate por el agujero sin romper la jaula. Que sí, que sí, que pierdes una vida. Pero vuelves al principio del nivel con una sorpresa. Ahora ve hasta Murfy de nuevo.



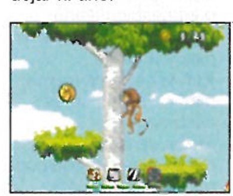
¡corre! Ha aparecido un sitio nuevo.
- **Teresa Bullhorn:** Entra en la sala de proyección tras las taquillas del cine.
- Si abres la Isla Splicer, allí también hay un lugar para que te mudes con todos tus trastos.

A cocinar:
Cómprate una batidora y un horno para empezar. ¿Hay apetito? Ahora mezcla los siguientes ingredientes para convertirte en el Arguiñaño de tu DS:
- **Tarta de manzana y chocolate:** manzana, chocolate y fruto seco.
- **Tarta de manzana:** harina, azúcar y manzana.
- **Bizcocho de cumpleaños:** harina, azúcar y vainilla.
- **Bizcocho de chocolate:** chocolate, harina y fruto seco.
- **Caramelos de manzana:** manzana, azúcar y vainilla.
- **Pastel de chocolate:** chocolate, harina y azúcar.
- **Brownies:** chocolate y fruto seco.
- **Ensalada de fruta:** manzana, limón y fresa.
- **Tarta de limón:** limón, azúcar y vainilla.
- **Tiramisú de fresa:** fresa, harina y vainilla.
- **Galletas de azúcar:** harina y 2 de azúcar.
- **Tarta de vainilla:** chocolate, azúcar y vainilla.

MADAGASCAR DS

Niveles Extra:
Pilla todas las monedas de cada fase. No te puede faltar ni una.

Movimientos nuevos:
Si hablas con todos los pingüinos del juego conseguirás nuevos movimientos para los personajes de esta aventura salvaje. Pero es igual que con las monedas: no te puedes dejar ni uno.



MR DRILLER

Desbloqueables:
- **Tokyo:** Demuestra que eres un campeón y termina el Dristone Driller.
- **Outer Space:** Logra el nivel Outer Space al conseguir todos los personajes.
- **Modo Espejo:** Termina las fases de la A a la J en el modo normal.

Personajes:
Sácate todos los personajes completando los siguientes niveles en el modo Misión Driller:
- **Puchi:** Gana el nivel 500 M.
- **Holzinger-Z:** Termina el nivel 800 M.
- **Anna:** Completa el nivel 1000 M.
- **Ataru:** Gana el nivel 2000 M.
- **Taizo:** Vence en el nivel 1500 M.



NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

Tuning total:
Para sacarte mejoras para el coche por todo el morro debes currarte las siguientes puntuaciones en los minijuegos.
- **Transmisión:** Haz 50 puntos en Dyno Run 1.
- **Suspensión:** Logra 100 puntos en Dyno Run 2.
- **Chasis:** Saca 5000 puntos en Pressure Tuning 1.
- **Frenos:** Consigue 7500 puntos en Pressure Tuning 2.
- **Tubo de Escape:** Haz 2000 puntos en Engine Tuning 1.
- **Ruedas:** Saca 4000 puntos en Engine Tuning 2.
- **Controles:** Gana 5000 puntos en Engine Tuning 3.
- **Motor:** Llega a los 100 puntos en Nitrous Tuning 1.
- **Turbo:** Consigue 150 puntos en Nitrous Tuning 2.
- **Nitros:** Saca 175 puntos en Nitrous Tuning 3.



PAC-PIX

Desbloqueables:
- **Dibujo Flecha:** Termina el nivel 4.
- **Dibujo Bomba:** Completa el nivel 8.
- **Libro 2:** Acábate el juego campeón.
- **Pista Harder GP:** Completa el GP normal.
- **Modo Time Attack:** Gana la primera copa del Modo GP.
- **Trofeo Brillante:** No te retires en ninguna carrera de una copa.

Dibujos Ocultos:
- **Escobilla:** Dibuja alrededor del borde de toda la pantalla y aparecerá. Pero ojito, sólo funciona en el modo Sketch Book.
- **Cerezas extra:** En el modo Galería puedes dibujar dos cerezas. Si lo haces empezando por los círculos, se volverán rojas.
- **Mariposa:** Pinta un 8 tumbado en el modo Sketch Book.
- **Nube:** Dibuja una nube de un trazo en el modo Sketch Book. Si lo consigues, entonces ¡se pone a llover!
- **Serpiente:** Traza una serpiente en el modo Galería y se volverá verde. Pero ojito, tienes que hacer una "M"y "W" de izquierda a derecha.



POKéMON DASH

Desbloqueables:
- **Modo Experto y Modo Especial:** Termina el modo Novato.
- **Modo Campeón:** Completa el modo Experto.
- **Pistas Nuevas:** Por cada cartucho de la saga Pokémon de GBA que metas en tu DS, obtendrás una pista nueva.
- **Pista Harder GP:** Completa el GP normal.
- **Modo Time Attack:** Gana la primera copa del Modo GP.
- **Trofeo Brillante:** No te retires en ninguna carrera de una copa.

SPIDER-MAN 2

Secretos:
- **Movimientos Especiales:** Mete los cartuchos de Spider-Man 2 de GBA y DS a la vez y tendrás nuevos movimientos para el hombre araña.
- **Barra Especial:** Si terminas el juego, en la siguiente partida tu barra se recarga más deprisa y tendrás un medidor infinito.

Pantalla oculta:
Completa el 100% del juego y vuelve a empezar una partida con el nombre FLUWDEAR. Ahora tienes una fase secreta disponible para nuestro amigo arácnido.

Videos adicionales:
Carga el juego de la versión de GBA de Spiderman en la pantalla Mysterio's Menace en tu DS. Verás un video completamente nuevo.



WARIO-WARE

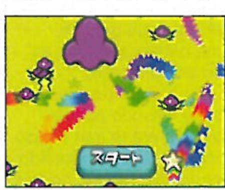
Personajes:
Por fin puedes saber cómo tener todos los personajes de este juegazo. Atiende a los microjuegos que debes completar en cada caso:
- **9 Volts:** microjuegos de James T.
- **Ashley:** microjuegos de James T.
- **Dr.Crygor:** microjuegos de James T.
- **James T:** microjuegos de Ashley, Dr.Crygor, Ana y Kat.
- **Jimmy T:** microjuegos de Wario.
- **Kat y Ana:** microjuegos de Jamie T.
- **Jamie T:** microjuegos de Jimmy T.
- **Mike:** microjuegos de James T.
- **Mona:** microjuegos de Wario.
- **Warioman:** microjuegos de Mike y 9 Volts.



Desbloqueables:
- **Hardcore Mix:** Consigue 15 puntos en el Monster Mix.
- **Gnarly Mix:** Logra 15 puntos en el Hardcore Mix.
- **Pyoro T:** Debes lograr todas las coronas, incluida la de la Warioman.
- **Coronas:** Si desbloqueas todos los microjuegos, los personajes irán con una corona plateada. ¡Toma ya!
- **Monster Megamix:** Completa todos los retos de Warioman.
- **Más minijuegos:** Si haces 30 puntos con un personajes, abrirás un nuevo juego. Hay uno por personaje.

Más minijuegos:
Tienes que baitr el récord que hay en los siguientes minijuegos:
- **Air dudei:** 100 yardas.
- **Big hurl:** 80 metros.
- **Juggle Boy:** 40 puntos.
- **Orbit ball:** 1000 millas.
- **Pyoro T:** 3000 puntos.
- **Snore Ropa:** 15 puntos.

Curiosidades:
- En la pantalla de inicio puedes hacer que desaparezcan las narizotas. ¿Cómo? Pues golpeándolas con el ajo.



ZOOKEEPER

4º nivel de dificultad:
Completa todos los modos del juego con las siguientes puntuaciones:
- **Zoo keeper:** 1.200.000 puntos o más.
- **Tokoton 100:** 1.800.000 puntos o más.
- **Quest mode:** 10.000 puntos o más.
- **Time attack:** 600.000 puntos o más.

Si lo consigues... ¡recibe nuestra ovación! ¡Qué máquina! ¡Ah, sí, y te aparecerá el nuevo nivel de dificultad en la parte de arriba del menú!

ADVANCE WARS DS



Desbloqueables: Consigue los personajes más molones completando estas misiones. ¡A combatir!

Personaje	Misión	Ptos.
Adder	26	1.000
Candle	26	3.500
Chakka	26	3.500
Flak	26	1.000
Grimm	20	1.000
Hachi	Todas las misiones en rango S	2.000
Hawke	26	1.000
Javier	20	1.000
Lash	26	1.000
Nell	Todas las misiones en rango A	2.000
Sasha	20	1.000
Zipo	26	3.000



LOS MEJORES TRUCOS

Si estás atascado en cualquier juego de Game Boy Advance, tranquilo, nosotros tenemos la solución.

BANJO PILOT

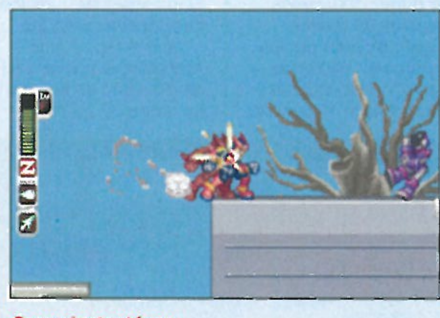
Personajes ocultos:
Para desbloquear a cada personaje que no tengas, tendrás que ganarle una batalla aérea en su circuito preferido.

Las paginas de Cheato
Cada vez que acabes una carrera te irán dando páginas Cheato. Cuando tengas bastantes, podrás cambiarlas por trucos en la sala de Cheato:
- **Circuito de batalla 1 (mutiljugador)** 100 páginas
- **Circuito de batalla 2 (mutiljugador)** 100 páginas
- **Green Glowbo GP** 250 páginas
- **Humba Wumba** 100 páginas
- **Purple Glowbo GP** 150 páginas

BATMAN BEGINS

Más niveles y más dificultad:
- Termina el juego y empieza otra vez salvando en el mismo archivo. Ahora vas a disfrutar del modo más duro del juego.
- **Niveles ocultos:** Cuando tengas el modo difícil desbloqueado, tienes que recoger los 16 símbolos de batman en la segunda partida para desbloquearlo.

MEGA MAN ZERO 4



Carga instantánea:
Para ejecutar bien este truco has de tener en cuenta que:
- Estas combinaciones se hacen en medio del juego, en plena partida.
- Cuando pone "adelante" será derecha si Mega Man mira a la derecha o izquierda si Mega Man mira a la izquierda. Y el "disparo" sera la tecla que tengas asignada, dependiendo de cómo hayas configurado el control.
- Estos trucos solo tendrán efecto si llevas puesto el traje normal de Mega Man, con el resto no saldrá el truco.
- Abajo, diagonal abajo-adelante, adelante, abajo, diagonal abajo-adelante, adelante, disparo. Carga de los propulsores.
- Adelante, diagonal abajo-adelante, abajo, disparo. Carga completa de Blaster (en diagonal para abajo).
- Abajo, diagonal abajo-adelante, adelante, disparo. Carga completa de Blaster (adelante).
- Diagonal abajo-adelante, adelante, diagonal arriba-adelante, disparo. Carga de Blaster (diagonal arriba).
- Adelante, diagonal arriba-adelante, arriba, disparo. Carga del gancho.
- Adelante, diagonal abajo-adelante, abajo, disparo. Carga de sable (disparo con el sable).

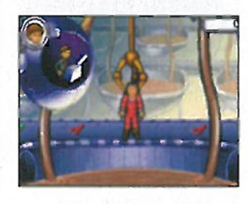


BOKTAI 2: SOLAR BOY DJANGO

Forja armas sin luz solar
Si vas a ver al herrero sin un ápice de luz solar en el marcador, también puedes forjar armas. Ponte como si fueras a hablar con el herrero y, en vez de hablar, suelta un hechizo Rising Sun. Antes de que explote, habla con él y podrás forjar sin gastar energía ni comprar Nueces Solares ni "ná".

CHARLIE Y LA FÁBRICA DE CHOCOLATE

Minijuegos y fotos:
- **Desbloquea todos los minijuegos:** Consigue todas las cartitas Wonka.
- **Consigue todos los Álbumes de Fotos:** Asegúrate de lograr las 25 cajas en cada nivel.



DRAGON BALL ADVANCE ADVENTURE

Consigue todos los Extras:
- Al pasarte el juego con Goku desbloqueas a **Jackie Chun, Taopaipai, Son Gohan y Tenshinhan para jugar en modo Battle.** También desbloqueas el **modo extra** y los **minijuegos "Rompe rocas" y "Atrapar a Torin".**
- Al pasarte el juego con Krilin desbloqueas el **modo Survival** y a **Piccolo para jugar en modo Battle.** También desbloqueas el **Modo Boss,** modalidad en la que podrás enfrentarte a todos los enemigos finales del juego usando a cualquiera de los personajes desbloqueados.
- Tras pasarte el Modo Boss tendrás acceso al **Sound Test** para poder seleccionar todas las melodías del juego.
- Una vez hayas recogido todas las bolas de dragón, en el modo Extra encontrarás esparcidos por todas las fases **retratos de los personajes** del juego. Encuentralos y podrás **jugar con algunos de ellos en el modo Boss y el Extra.** Entra en el menú, selecciona la opción de **cambio de personaje** y elige el que más te guste.



DRAGON BALL: SUPER SONIC WARRIORS

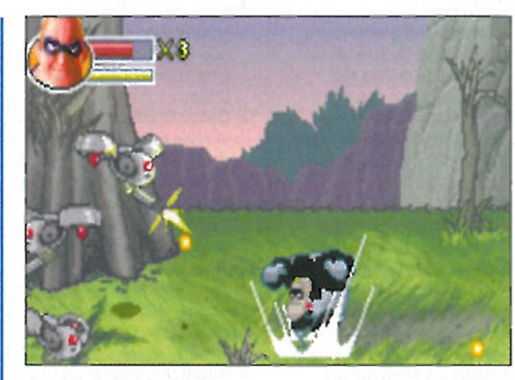
Batallas finales:
Con algunos de los luchadores puedes librar un último combate final secreto después de haber completado todo el juego. Acábatelo **sin perder ningún combate** y espera a que pasen los créditos sin pulsar nada. A continuación jugarás la batalla final. No vale con todos los personajes.



KINGDOM HEARTS

Modo Riku
Completa el modo historia con Sora.

Modo versus
Para poder jugar en modo versus con 2 GBA, tendrás que completar el modo Sora y jugar en el modo Riku utilizando las dos GBA.



Cartas de invocación
- **Completa el nivel de Monstro:** carta Dumbo.
- **Derrota a Jafar:** carta Genie.
- **Derrota a Guard Armor:** carta Simba Summon.
- **Derrota a Captain Hook:** carta Tinkerbell.

LOS INCREÍBLES

Passwords:
Métete en el menú de passwords y podrás ir a la fase que quieras con estos passwords:

Password	Fase
MSW5	Fase 1-1-1
BK8V	Fase 1-1-2
69NN	Fase 1-2-1
GFVY	Fase 1-3-1
V34K	Fase 1-3-2
94HR	Fase 2-1-1
ZWLG	Fase 2-ú-2
SP??	Fase 2-1-3
KDY3	Fase 2-2-1
Y27F	Fase 2-3-1
6!2N	Fase 2-3-2
BHBV	Fase 2-3-3
MQR5	Fase 2-4-1
3YTK	Fase 2-4-2
?6DS	Fase 2-4-3
6?SR	Fase 2-5-2
SNJ5	Fase 2-5-3
MNW9	Fase 3-1-1
BF8Z	Fase 3-2-1
65NS	Fase 3-2-2
YVKK	Fase 3-2-3
KGTY	Fase 3-2-4
SRD6	Fase 3-3-1
Z3ZB	Fase 3-4-1
9?5M	Fase 3-5-1
FC73	Fase 3-5-2
NL2?	Fase 3-5-3
VXBG	Fase 3-6-1
YWKJ	Fase 3-6-2
GJQZ	Fase 3-6-3
KHP2	Fase 3-7-1
313K	Fase 3-7-2
?!JT	Fase 4-1-1
ML17	Fase 4-2-1
YXFC	Fase 4-3-1
GHV1	Fase 4-4-1
VW4C	Fase 4-5-1
YX!F	Fase 4-6-1
	(Fase final)

MARIO GOLF: ADVANCE TOUR

Personajes "links":
Sólo se pueden desbloquear estos personajes conectando el juego de GBA, mediante el cable GBA-GameCube, con el «Mario Golf: Toadstool Tour» de GC. Ahora lleva todos tus personajes de tu consola portatil a tu GC y haz las siguientes transferencias para conseguir estos personajes únicos:
- **Bowser:** transfiere 81 medallas "birdie".
- **Luigi:** tranfiere experiencia una vez.
- **Waluigi:** recibe 27 medallas "best" y transfiérelas a GBA.
- **Wario:** transfiere 54 medallas "birdie".

Personajes ocultos:
- **Azalea:** véncele en match play para desbloquearla.
- **Gene:** véncele en match play por equipos con cualquier compañero para desbloquearlo
- **Grace:** véncele en match play por equipos para desbloquearlo.
- **Joe:** véncele en match play y tuyo es.
- **Kid:** véncele en match play y... sí, lo habrás desbloqueado.
- **Putts:** véncele en match play por equipos para obtener a este

personajillo.
- **Sherry:** véncele en match play para desbloquearlo.
- **Tiny:** véncele en match play por equipos con cualquier compañero para desbloquearlo.

MARIO PARTY ADVANCE

Modo Competición

Completa los siguientes minijuegos para desbloquear los escenarios ocultos de competición:
- **Bowser Land:** Consigue todos los minijuegos de de Koopa niño.
- **Duel Dash (modo fácil):** Gana en tres minijuegos de duelo.
- **Duel Dash (modo normal):** Queda cinco veces primero en los minijuegos de duelo.
- **Duel Dash (modo difícil):** Gana siete veces en los minijuegos de duelo y ya verás.
- **Sala de juegos:** Vence en el minijuego de las monedas y se abrirá.



MARIO VS. DONKEY

Trofeos:

–Trofeo de Bronce: Consigue todas las estrellas del primer mundo en cualquier modo de dificultad.
–Trofeo de Plata: Consigue todas las estrellas de ambos mundos en cualquier modo de dificultad.
–Trofeo de oro: Consigue todos los regalos de todos los niveles en modo para expertos.

Niveles para expertos:

Saca estrellas en ambos mundos en el modo normal para desbloquear los estos niveles:
–Nivel experto 1: Consigue 9 estrellas.
–Nivel experto 2: Consigue 18 estrellas.
–Nivel experto 3: Consigue 27 estrellas.
–Nivel experto 4: Consigue 36 estrellas.
–Nivel experto 5: Consigue 45 estrellas.
–Nivel experto 6: Consigue 54 estrellas.
–Nivel experto 7: Consigue 63 estrellas.
–Nivel experto 8: Consigue 72 estrellas.
–Nivel experto 9: Consigue 81 estrellas.
–Nivel experto 10: Consigue 90 estrellas.
Completa cada nivel experto para recivir un regalito especial.

SERVICIO AUTOMÁTICO DE AYUDA DE JUEGOS NINTENDO
JUEGOS DISPONIBLES EN EL 902 887 878

- Banjo & Kazooie
- Banjo-Tooie
- Diddy Kong Racing
- Donkey Kong 64
- F Zero X
- Goldeneye 007
- Jet Force Gemini
- Kirby's 64: Crystal S.
- Legend of Zelda: Majora's Mask
- Legend of Zelda: Ocarina of Time
- Mario 64
- Mario Kart 64
- Mario Party
- Mario Party 2
- Mario Party 3
- Paper Mario
- Perfect Dark
- Smash Bros
- Snowboarding 1080
- Star Wars: Episode 1 Racer
- Star Wars: Rogue Squadron

GAME BOY

- Donkey Kong Country
- Donkey Kong Land 2
- Donkey Kong Land 3
- Hamtaro
- Legend of Zelda: Link Awakening DX
- Legend of Zelda: Oracle of Ages
- Legend of Zelda: Oracle of Seasons
- Mario Bros Color
- Mario Land 3: Wario Land
- Perfect Dark
- Wario Land 2
- Wario Land 3

POKéMON

- Pokémon Amarillo (GB)
- Pokémon Azul y Rojo (GB)
- Pokémon Channel (NGC)
- Pokémon Colosseum (NGC)
- Pokémon Cristal (GBC)
- Pokémon Dash (Nintendo DS)
- Pokémon Oro y Plata (GBC)
- Pokémon PinbalL (GBC)
- Pokémon Pinball R/Z (GBA)
- Pokémon Puzzle Challenge (GBC)
- Pokémon Puzzle League (N64)
- Pokémon Rojo Fuego y Verde Hoja (GBA)
- Pokémon Rubi y Zafiro (GBA)
- Pokémon Snap (N64)
- Pokémon Stadium (N64)
- Pokémon Stadium 2 (N64)
- Pokémon Trading Card Game (GBC)

GAME BOY ADVANCE

- Advance Wars 1
- Advance Wars 2
- Donkey Kong Country
- Donkey Kong Country 2
- F-Zero: GP Legend
- F-Zero: Maximum Velocity
- Final Fantasy I & II: Dawn of Souls
- Final Fantasy Tactics Adv.
- Fire Emblem
- Game & Watch Gallery Advance
- Golden Sun
- Golden Sun 2: Edad Perdida
- Hamtaro Ham-Ham Games
- Hamtaro Ham-Ham Heartbreak
- Hamtaro Rainbow Rescue
- Kingdom Hearts
- Kirby anThe Amazing Mirror
- Kirby: Nightmare in Dreamland
- Kurukuru Kururin
- Legend of Zelda: a Link to The Past
- Legend of Zelda: The Minish Cap
- Mario Advance
- Mario Golf: Advance Tour
- Mario World: Sma2
- Mario Advance 4: SMB3
- Mario Kart Super Circuit
- Mario & Luigi
- Mario Party Advance
- Mario VS. Donkey Kong
- Metroid Fusion
- Metroid Zero Mission
- Mickey & Minnie: Magical Quest
- NES Classic: Bomberman
- NES Classic: Castlevania
- NES Classic: Donkey Kong
- NES Classic: Dr.Mario
- NES Classic: Excite Bike
- NES Classic: ICE Climber
- NES Classic: Metroid
- NES Classic: Legend of Zelda
- NES Classic: Zelda 2: Link Adventure
- NES Classic: Super Mario Bros.
- NES Classic: Pac-Man
- NES Classic: Xevious
- Super Mario Ball
- Sword of Mana
- Top Gear Rally
- Wario Land 4
- Yoshi's Island: SMA3
- Yoshi Universal Gravitation

GAMECUBE

- Animal Crossing
- 1080° Avalanche
- Baten Kaitos
- Donkey Kong Jungle Beat
- Donkey Konga
- Doshin the Giant
- Eternal Darkness
- F-Zero GX
- Final Fantasy Crystal Chronicles
- Kirby Air Ride
- Legend of Zelda: Four Swords Adventures
- Legend of Zelda: Wind Waker
- Legend of Zelda: Edición Coleccionista
- Luigi's Mansion
- Mario Golf: Toadstool Tour
- Mario Kart Double Dash
- Mario Party 4
- Mario Party 5
- Mario Power Tennis
- Mario Sunshine
- Metroid Prime
- Metroid Prime 2: Echoes
- Mickey Mouse: Magical Mirror
- NBA Courtside 2002
- Paper Mario: La Puerta Milenaria
- Pikmin
- Pikmin 2
- Resident Evil 4
- Smash Bros. Melee
- Soul Calibur 2
- Starfox Adventures
- Starfox Assault
- Tales of Symphonia
- Wario Ware INC: Mega Party Game
- Wario World
- Wave Race: Blue Storm

NINTENDO DS

- Another Code
- Mr. Driller
- Super Mario 64 DS
- Pac-pix
- Project Rub
- Ridge racer
- Wario Ware Touched!
- Yoshi Touch & Go

LOS MEJORES TRUCOS

Códigos, passwords, estrategias y todos los secretos para tus juegos favoritos de GameCube.

BATMAN BEGINS

Extras desbloqueables:

– **De tiendas:** Si completas el juego en cualquier modo de dificultad, desbloquearás la capa cruzada, el traje de caballero oscuro y los vestuarios de los detectives más famosos del mundo. ¡Qué guapete vas a ir repartiendo tortas de esa guisa!

– **Más Batmóvil:** Si terminas el nivel del coche de Batman al menos una vez en cualquier modo de dificultad, conseguirás misiones extra y contrarreloj en las opciones de bonus.

– **Peliculitas:** Según completas ciertas fases, tendrás a tu alcance imágenes de la peli y entrevistas. Esto sí que es un extra de película.



DRAGON BALL Z BUDOKAI 2

Pantallas alternativas:

Cuando vayas a jugar en cualquier escenario, en el modo versus, puedes seleccionarlo (el escenario) con el botón Y para jugarlo en una versión alternativa.

Personajes:

- **Androide C-16:** vence a C-16 con Goku.
- **Androide C-17:** vence a C-17 con Piccolo.
- **Androide C-18:** vence a C-18 con Krillen.
- **Androide C-20:** vence a C-20 con Goku.
- **Cell:** haz picadillo a Cell utilizando a Goku.
- **Dabura:** consigue 100 Kili en la nave espacial de Babbidi.
- **Frieza:** vence a Frieza con Goku .
- **Trunks adulto:** vence a Vegeta en Namek con joven Trunks.
- **Ginyu:** vence a Ginyu en Namek con Vegeta.
- **Hercule:** vence a Buu gordo con el Gran Saiyaman en la fase 6.
- **Kabitoshin:** consigue 7 dragonballs.
- **Nappa:** vence a Nappa con Vegeta.
- **Raditz:** vence a Raditz con Goku.
- **Recoome:** vence a Recoome con Goku.
- **Saiyaman:** vence a Cell con Gohan adulto.
- **SSJ2 Gohan:** haz papilla a Majin Vegeta en la fase 6.
- **Super Saiyan 2(Goku):** vence a Cell en la fase 4 con Goku.
- **Super Saiyan 2(Vegeta):** vence a Super Buu (Gohan) siendo Vegeto en la fase 8.
- **Super Saiyan 3(Goku):** vence a Majin Buu en la fase 6 con Goku.
- **Supreme Kai:** vence a Supreme Kai con Goku.
- **Vegeta:** vence a Vegeta con Goku en Namek.
- **Videl:** vence a Super Buu siendo Hercule en la fase 8.
- **Yamcha:** vence a Nappa con Tien.



SONIC GEMS COLLECTION

Códigos:

Introduce los siguientes códigos en la pantalla de título del Sonic CD.

- Derecha, derecha, arriba, arriba, abajo, A. Muestra los High scores.
- Abajo, abajo, abajo, izquierda, derecha, A. Abre la opción "sound test".
- Arriba, abajo, abajo, izquierda, derecha, A. Permite elegir pantalla.

KILLER 7

Personajes y vida:

- **En la pantalla de Inicio pulsa:** Abajo, R, arriba, L, Y, B, X, A. Te vas a ganar 100 frascos de suero por el morro.
- **Desbloquea al Killer 8:** Cuando termines el juego, podrás desbloquear el modo Killer 8 donde el punto débil de los enemigos es invisible, el daño de sus explosiones se multiplica por cinco y tanto las pistas como el mapa de iconos están ocultos. Como ves, es un modo sólo apto para tipos duros de verdad. Eso sí, al terminarlo hay un final nuevo. ¡Genial!
- **Una ayuda para Killer 8:** En la pantalla de inicio pulsa: Abajo, R, arriba, L, Y, B, X, A, A. ¿Has escuchado un soniquete? Pues ahora conseguirás frascos al empezar Target: Angel. Después, repite el nivel y te darán otros 100 frascos por la cara.
- **Hopper 7:** Completa el modo Killer 8 y conseguirás a Hopper 7. Aunque sólo sirve para el primer nivel.
- **Joven Harman:** Si terminas el juego en el nivel normal o en el difícil te llevas a Harman en plan pipiolo.
- **Un consejito:** La sangre no se puede llevar de un nivel a otro, pero el suero sí. Porque la máquina de sangre deja de funcionar cuando vuelves a un nivel. Así que tienes que pillar toda la sangre que puedas en un nivel y romper la máquina antes de irte a otro.



LOS 4 FANTÁSTICOS

Desbloquear el nivel de bonus secreto "HELL"

- **Pulsa las siguientes teclas rápidamente en el menú principal:** Derecha, Derecha, B, X, Izquierda, Arriba, Abajo. Si lo has introducido bien, escucharás un sonido de confirmación.



MARIO PARTY 6

Banco de estrellas

Con las estrellas que vayas consiguiendo en el juego podrás "comprar" **nuevos personajes y trucos** en el "Banco":

- Block Star-2 jugadores: 50 Estrellas
- Pulla Boo: 10 estrellas
- Nivel CPU Brutal: 30 estrellas
- Mini-juego Bus' Design: 30 estrellas
- Test de sonido de personajes: 30 estrellas
- Tablero Clockwork Castle: 100 estrellas
- Créditos: 100 estrellas
- Pulla Daisy: 10 estrellas
- Endurance Alley: 50 estrellas
- Nivel CPU Harder: 30 estrellas
- Pulla Koopa Kid: 10 estrellas
- Pulla Luigi: 10 estrellas
- Magma Flow: 50 estrellas
- Pulla Mario: 10 estrellas
- Mic Secreto 1-7: 10 estrellas
- Test de sonido de mini-juegos: 30 estrellas
- Secretos de mini-juegos: 20 estrellas
- Miracle Book: 10 estrellas
- Secreto Miracle Book: 10 estrellas
- Miracle book-páginas 12-16: 30 estrellas
- Miracle Book- páginas 17-20: 40 estrellas
- Miracle Book- páginas 2-6: 10 estrellas
- Miracle Book- páginas 7-11: 20 estrellas
- Test de sonido modo Party: 30 estrellas
- Pulla Peach: 10 estrellas
- Seer Tower: 50 estrellas
- Test de sonido modo Solo: 30 estrellas
- Pulla Toad: 10 estrellas
- Toadette: 30 estrellas
- Test de sonido Variedad: 30 estrellas
- Pulla Waluigi: 10 estrellas
- Pulla Wario: 10 estrellas





MEDAL OF HONOR: EUROPEAN ASSAULT

Mucha vida por el morro:

- **Kit médico:** Gana un kit médico extra por cada miembro de tu batallón que sobreviva.
- **Vidas de saldo:** Consigue una vida al final de la misión si completas todos los objetivos dentro del tiempo de la misma.

VIEWTIFUL JOE 2

Modos extra

- **Modo V-Rated:** Completa el juego en modo adulto o niño siendo adulto.
- **Modo ultra V-rated:** completa el juego en modo V-rated para hacerlo ultra.
- **Modo Súper VJ:** Completa las 37 salas especiales del juego.



ZELDA FOUR SWORDS ADVENTURES

La torre de Tingle

En la torre de Tingle hay un mini-juego de carreras, si superas el tiempo récord **conseguirás 500 rupias.** Y por cada vez que superes tu propio récord, conseguirás 500 rupias más. Así que modérate al principio y ve superándote poco a poco para pillar todas las rupias que puedas.

GAME

PEDIDOS

TEL. ✆ 902 17 18 19

www.centromail.es

Servicio a domicilio





POKéMON™

EDICIÓN ESMERALDA

The Pokémon Company

Reserva el nuevo juego de Nintendo "POKéMON ESMERALDA" y llévate totalmente GRATIS este exclusivo estuche

POKéMON EDICIÓN ESMERALDA

GAME BOY ADVANCE

The Pokémon Company Nintendo

3+

¡RESÉRVALO YA!

Nintendo®

Fecha de lanzamiento 21/10/2005. Promoción limitada a 7.000 uds.

GAME BOY ADVANCE SP

PRÓXIMAS APERTURAS

- **ALBACETE** C. C. Imaginalia L-51, Av. Ramón Menéndez Pidal esq. N-322
- **ALMERÍA Roquetas de Mar** C. C. Gran Plaza L-98, Av. Alicún, s/n
- **BALEARES P. de Mallorca** C. C. Carrefour Palma II L-19, Av. Cardenal Rossel, s/n
- **BARCELONA Hospitalet** C. C. La Farga L-P4, Av. Josep Tarradellas, s/n
- **LUGO** C. C. As Termas L-67, Av. Infanta Elena Duquesa de Lugo
- **MADRID Getafe** C. C. Boulevard Getafe L-12, Ctra. Villaverde a Getafe s/n
- **MÁLAGA Marbella** C. C. La Cañada L-179, Av. del Mediterráneo s/n
- **SEVILLA Castilleja de la Cuesta** C. C. Aire Sur L-B33, Ctra. C. de la Cuesta-Tomeres Finca El valero

A CORUÑA A Coruña • C.C. 4 Caminos L R-2 C/ Ramón y Cajal, 53 ✆981 143 111 **Ferrol** • C.C. Odeón L 21 C/ Castelao P. 91-94. ✆981 386 480 **Santiago de Compostela** • C.C. Área Central L17-G C/ Rua de Lisboa, s/n ✆981 575 512 **ÁLAVA Vitoria-Gasteiz** • C/ Adriano VI, 4 ✆945 134 149 • Vitoria-Gasteiz C. C. Blv de Vitoria L-30, C/ Zaramaga, 1 **ALICANTE Alicante** • C. C. Plaza Mar 2, Avda. de Denia, s/n • C.C. Gran Via L B-12 Av. Gran Via s/n ✆965 249 242 • C.C. Puerta de Alicante L B-48 ✆965 114 186 **Elche** C.C. Aljup L B-75 C/ Jacarilla s/n ✆966 675 373 • C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959 **Torrevieja** • C/ Fotógrafo Darblade, 13 ✆965 709 984 **ALMERÍA Almería** • Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643 **El Ejido** • C.C. El Copo L 106 +107 Ctra. de Almerimar, s/n ✆950 480 230 **ASTURIAS Gijón** • C.C. Los Fresnos L B-63 C/ Río de Oro, 3 ✆985 151 242 **Oviedo** • C.C. Los Prados L A-12 C/ Fdez. Ladreda s/n ✆985 119 994 **OVIEDO Parque Principado** • C.C. Parque Principado L-11, Autovía A-66 Km 4,5 ✆985 260 717 **ÁVILA Ávila** • C.C. El Bulevar Av. Juan Carlos I, 45 ✆920 219 108 **BALEARES Palma de Mallorca** • C.C. Porto Pi-Centro Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573 **Ibiza** • C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101 **BARCELONA Barcelona** • C.C. Barcelona-Glories L A-112 Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064 • C.C. La Maquinista L B-31 C/ Ciutat Asunció, s/n ✆933 608 174 • C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310 • C/Portaferrissa, 30 ✆ 933 023 619 • C/ Sants, 17 ✆932 966 923 • C.C. Diagonal Mar Av. Diagonal, 3 L 3660-3670 ✆933 560 880 **Badalona** • C.C. Montigalá C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876 **Barberà del Vallés** • C.C. Baricentro L 31-32 Ctra. N-150, Km 6,7 ✆937 192 097 **Gavá** • C. C. Barnasud L-40-4, C/ Progrés, 69 **Hospitalet** • C.C. Gran Via 2 L 11 Av. Gran Vía, 75-79 ✆932 590 229 **Mataró** • C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716 • C.C. Mataró Parc C/ Strasburg, 5 ✆937 586 781 • **San Cugat** C. C. San Cugat 2 L- 35 Ctra. S. Cugat-Rubí, KM 4 ✆936 746 571 **BURGOS Burgos** • C.C. Camino de La Plata, L 7 Av. Castilla y León, 22 ✆947 222 717 **CÁCERES** • C. C. Ruta de la Plata, C/ Londres, 1 **CÁDIZ San Fernando** • C.C. Bahía Sur L 17/18 C/ Caño Herrera, s/n ✆956 592 528 **CANTABRIA Maliaño** • C.C. Valle Real L-B 4, C/ Alday s/n ✆942 252 258 **CIUDAD REAL Ciudad Real** • C.C. El Parque-Eroski L 001 Av. Europa, 45 ✆926 227 354 **CÓRDOBA Córdoba** • C.C. Zoco Córdoba L 7.23 Av. J. M. Martorell, s/n ✆957 468 076 • C.C. La Sierra C/ Poeta E. Prados, s/n ✆957 273 331 **CUENCA Cuenca** • C.C. El Mirador L 60 Av. Mediterráneo, s/n ✆969 225 031 **GIRONA Girona** • C/ Emili Grahit, 67 ✆972 224 729 **Salt** • C. C. Espai Gironés L-1.49B, C/ Vial Sud, Cº de Carlins s/n ✆972 439 026 **Figueres** • C/ Morería, 10 ✆972 675 256 **GRANADA Granada** • C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954 **Motril** • C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434 **GUIPUZCOA San Sebastián** • Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660 **Irún** • C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293 **HUELVA Huelva** • C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630 **JAÉN Jaén** • Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210 • C.C. La Loma, L 19-B, Crta. Bailén-Motril, 323 Km 37,7 ✆953 223 280 **LA RIOJA Logroño** • C. C. Parque Rioja, C/ Tejeras s/n **LAS PALMAS DE GRAN CANARIA Las Palmas** • C.C. La Ballena L 1.5.2 Crta. General Norte, 12 ✆928 418 218 • Pº de Chil, 309 ✆928 265 040 • C.C. 7 Palmas L 216 Av. Felo Monzón, s/n ✆928 419 948 • C.C. El Muelle ✆928 265 416 **Fuerteventura** • C.C. Atlántico Ctra. de Jandía, 11 ✆928 160 072 **Lanzarote-Arrecife** • C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701 **Vecindario** • C.C. Atlántico L 29 Autovía GC-1 Salida 28 ✆928 792 850 **LEÓN León** • Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084 **MADRID Madrid** • C.C. Príncipe Pío L-G 28, Pº de la Florida, 2 ✆915 411 664 • C/ Preciados, 34 ✆917 011 480 • Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225 • C.C. La Vaguada L T-038 Av. Monforte de Lemos, s/n ✆913 782 222 • C.C. Las Rosas L 13 Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882 **Alcalá de Henares** • C. C. La Dehesa, Aut. Madrid-Barcelona KM 34 ✆918 828 402 • C/ Libreros, 17 ✆918 802 692 **Alcorcón** • C.C. 3 Aguas L 158 Av. San Martín de Valdeiglesias, 22 ✆916 194 424 **Fuenlabrada** • C.C. La Estación L-4, C/ Hungría , s/n ✆916 077 212 **Getafe** • C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538 • C. C. Nassica L-01BB, Avda. Río Guadalquivir s/n, C/V Río Guadalhorce **Las Rozas** • C.C. Burgocentro II L 25 Av. Comunidad de Madrid, 37 ✆916 374 703 **Leganés** • C.C. Avenida M-40 L B-11, C/ Mondragón, 1 ✆914 963 138 • C.C. Parque Sur L-2 Av. Gran Bretaña s/n ✆916 882 225 **Pinto** • C.C. Plaza Éboli L-20 21 Cº de San Antón s/n ✆916 927 870 **Pozuelo** • Ctra. de Húmera, 87 Portal 11, L 5 ✆917 990 165 **S. Sebastián de los Reyes** • C. C. Plaza Norte 2 L- B 122 Av. Juncal s/n ✆916 513 430 **Torrejón de Ardoz** • C.C. Parque Corredor L 53 Ctra. Torrejón Ajalvir Km. 5 ✆916 562 411 **Villalba** • C.C. Planetocio L 58/59 Av. Juan Carlos I, 46 ✆918 492 379 **Arroyomolinos** • C.C. Xanadú L 345 Ctra. Extremadura (A-5) Km 23,5 ✆916 479 817 **MÁLAGA Málaga** • C/ Almansa, 14 ✆952 615 292 • C.C. Plaza Mayor L-51, C/ A. Ponce de León, 3 **Fuengirola** • C.C. Miramar Local b-26 Av. de la Encarnación, s/n ✆952 663 838 • Av. Jesús Santos Rein, 4 Ed. Ofisol ✆952 463 800 **Vélez-Málaga** • C.C. El Ingenio L B-45 Av. J. Carlos I, s/n ✆952 541 178 **MURCIA Murcia** • **Cartagena** C/ Alameda de S. Antón, 20 ✆968 321 340 • **San Javier** C. C. Dos Mares L-B 6A, Ctra. N-332, Cruce El Mirador **NAVARRA** • **Huarte** C.C. Itaroa, L-B 24 Ctra. Huarte-Olaz, s/n ✆948 357 429 **Pamplona** • C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806 **PALENCIA Palencia** • C.C. Las Huertas Av. Madrid, 37 ✆979 730 464 **PONTEVEDRA Pontevedra** • Av. de Vigo, 1 ✆986 853 624 **Vigo** • C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682 • C.C. Travesía 202 L B-8 Travesía de Vigo s/n ✆986 270 626 **SALAMANCA Salamanca** • C/ Toro, 84 ✆923 261 681 **SANTA CRUZ DE TENERIFE Tenerife-La Orotava** • C.C. La Villa 2 Aut. del Norte TFS, Salida 36 ✆922 326 248 **Tenerife** • C.C. Meridiano C/ Aurea Díaz Flores s/n. ✆922 204 350 **SEVILLA Sevilla** • C.C. Los Arcos L B-5/B-6 Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223 • C.C. Pza. Armas L C-38 Pza. Legión, s/n ✆954 915 604 • **Alcalá de Guadaira** C. C. Los Alcores L-10 Ctra. A-92 Km. 8,8 **TOLEDO Toledo** • C.C. Luz del Tajo L-001 A, C/ Río Boladiez, s/n ✆925 233 086 • C.C. Zoco Europa L 20 C/ Viena, 2 ✆925 285 035 **VALENCIA Valencia** • C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 808 596 • C.C. El Saler L 32-A C/ El Saler, 16 ✆963 334 403 • C.C. Nuevo Centro L-40 Av. Pío XII, 2-4-6 • **Carcaixent** C. C. Ribera del Xuquer L-B72, C/ Boticario Boda, s/n **Aldaia** • C.C. Bonaire L B-352 Ctra. N-III Km. 345 ✆961 920 002 **Xirivella** • C.C. Gran Turia, L147-C, Pza. Europa s/n ✆963 502 459 **VALLADOLID Valladolid** • C.C. Avenida Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828 **VIZCAYA Bilbao** • Pza. Arrikibar, 4 ✆944 103 473 **Barakaldo** • C.C. Max Center C/ Bº. Kareaga, s/n L A-21 ✆944 970 220 **ZARAGOZA Zaragoza** • C/ Cádiz, 14 ✆976 218 271 **Zaragoza** • C.C. Augusta L I-50 Av. de Navarra, 180 ✆976 312 988 **Zaragoza Gran Casa** • C.C. Gran Casa L 069 C/ María Zambrano, 35 ✆976 526 631.

Promociones no acumulables a otras ofertas o descuentos.
Precios válidos y vigentes del 15 de septiembre al 15 de octubre.
Impuestos incluidos

LAS TIENDAS CON ♻ DISPONEN DE SEMINUEVOS GARANTIZADOS

RECUERDA: ¡COMPRAMOS TUS JUEGOS USADOS!

REVISTA OFICIAL Nintendo Acción

¡¡PONTE EN CONTACTO!!

Escríbenos. Comunícate con nosotros. Cuéntanos tus dudas, pregúntanos, ponnos a prueba. ¡Pero venga, muévete, rápido! Que empezamos...

POR CARTA. Nintendo Acción. Hobby Press S.A. C/Los Vascos, 17 28040 Madrid.
POR E-MAIL. nintendoaccion@hobbypress.es

¡AQUÍ MANDAS TÚ!

Cartas, mensajes & e-mails para la redacción

MARIO KART ONLINE

Hola viciaos! Me llamo Alex Martín y con lo del Online mundial WI-FI de la NDS estoy muy flipado. Con la llegada de MARIO KART DS, ¿tendremos la opción ONLINE para jugar con gente de todo el mundo? ¿La DS ya está preparada para el "ONLINE MUNDIAL" o tendremos que comprar algún tipo de aparato para poder conectarnos? Al final, es gratis seguro, ¿no?
Alex Martín. Barcelona.

NA. Estos días están de pruebas en Nintendo Europa con el tema WI-FI. Por supuesto, debe funcionar, pero andan prueba que te prueba con distintas conexiones. Y se supone que podremos competir con cualquier jugador del mundo desde cualquier lugar donde haya disponible una conexión de Internet WI-FI (tu casa, un hotel, el aeropuerto, netcafés...). La DS viene equipada con conexión WI-FI, así que olvídate de accesorios. La idea es que el 11 de noviembre, cuando salga el juego, podamos disputar carreras con quien queramos simplemente colocando el cartucho a la consola y conectándonos a internet.



PLAY-YAN

Hola amigos. En el consultorio del mes pasado habláis sobre un accesorio llamado Play Yan. No me ha quedado muy claro, ¿podríais explicarlo otra vez, por favor?
Samuel. Valladolid

NA. Claro, Samuel. Play Yan es básicamente un accesorio que permite que veas películas y oigas música en tu Game Boy o en tu DS. Lo ha diseñado Nintendo, y tiene la forma y el tamaño de un cartucho de Game Boy. Una vez conectado en la consola por el puerto de los cartuchos, podrás oír tus MP3 y también ver pelis grabadas en MPEG4. ¿Dónde se graban? En Play Yan hay una entrada para tarjetas SD. Estas tarjetas son las que se utilizan en las cámaras de fotos digitales. Actualmente las hay hasta de 1GB de memoria. En ellas se graban los MP3 y otros archivos para luego reproducirlas en las pantallas de vuestra portátil. No podemos confirmar cuándo llegará aquí, pero apostamos a que será antes de final de año. Por cierto, ya que estamos, la noticia es que Nintendo lanzará un Play Yan específico para la nueva GB Micro, con un sistema de menús completamente rediseñado.



Con Play Yan podremos ver vídeos y oír MP3 tanto en Game Boy Advance como en nuestras Nintendo DS.

LA CARTA DEL MES

REVOLUTION, CADA VEZ MÁS CERCA

Hola colegas de NA. Estoy siguiendo con atención todo lo que se publica sobre Revolution. Creo que vamos a tener noticias en el Tokio Game Show de este año. ¿Se ha confirmado esto?
Pedro. Madrid

NA Se nota que estás al día en novedades sobre Revolution, Pedro. Lo último que se especula sobre la nueva consola es que descubrirá todos sus secretos en el Tokio Game Show que se celebra este mes en Japón. Esta información te la estamos proporcionando a pocos días vista del show, y lo cierto es que Nintendo aún no ha dicho esta boca es mía, con lo que mantenemos las reservas. Distintas páginas web aseguran que Satoru Iwata, el presi de Nintendo, va a mostrar al mundo cómo es el mando de Revolution, el pad de control que nos tiene a todos en vilo, y nos va a enseñar cómo funciona. Además seremos testigos de la verdadera potencia de la máquina... ¿quizá con una demo de Metroid Prime 3? No será, por lo que cuentan, el único "milagro" al que asistamos. Se habla de la premiere del nuevo Mario, o Mario 128.



LA IMAGEN



MARIO KART DS volvió a ser la estrella de la recién celebrada feria de videojuegos de Leipzig, en Alemania. Nintendo lució de nuevo el multijugador de MK, levantando los aplausos y vítores del respetable. Aquí también pensamos que la señorita rubia seguro que tuvo que ver en eso.

SONIC RUSH

Qué tal chavales? Estoy deseando que llegue Sonic Rush para cargarlo en mi DS. ¿Sabéis ya cuándo estará disponible y a qué precio?
Borja. E-mail

NA. Menudo pelotazo que tiene Sega entre manos. En el esperadísimo Sonic Rush vamos a disfrutar como nunca de la velocidad y escenarios únicos del puercoespín azul a doble pantalla. Loopings imposibles,



En el nuevo «Sonic Rush» todo parecerá en 3D, pero el avance de la acción será como siempre, en 2D.

saltos atómicos, curvas cerradísimas... con Sonic alternando entre las dos pantallas. Efectos visuales 3D en un juego 2D. La repera, porque incluso Sonic ha sido diseñado en tres dimensiones para dar el cante en la DS. Espéralo para noviembre, y cuenta con que habrá un nuevo protagonista: Blaze the cat, una gata muy cañera que compartirá aventura con nuestro colega. En fin, que habrá muchas sorpresas. ¿El precio? Ya sabes, rondando los 45 Euros.

BLEACH, ¡QUÉ BOMBAZO!

Chicos, cómo lo lleváis! Busco desesperadamente juegos de lucha para mi DS. ¿Cómo anda el panorama? Muchas gracias.
Román. Madrid



En «Bleach» para DS vamos a alucinar con el tamaño de los samuráis. Imaginad cómo pegarán.

NA. Pues muy interesante, Román. Así anda el panorama. De momento acaba de salir en Japón el esperadísimo Jump Superstars, que por cierto ha roto todos los records de ventas. Más de 300.000 juegos vendidos en los primeros días. Todo el mundo está ansioso por luchar con sus héroes preferidos en DS. Y aquí están todos los que son, desde Goku a Naruto, pasando por Dr. Slump o Bobobo. Se está hablando mucho sobre su lanzamiento en Europa (parece que hay problema con las licencias), pero nosotros no dudamos de que acabará llegando aquí... ¿quizá el año que viene? Por otro lado se ha anunciado hace nada otro bombazo de lucha cuyo nombre es Bleach y está desarrollando la compañía Sega. Va de samuráis, permite 4 jugadores y tiene una pinta que es la bomba. Este seguro que es para el 2006. ¿Más de lucha? Por aquí anda Shrek Superslam, mira la consulta de otro colega lector y empápate de acción.

METROID PINBALL

Amigos de NA. Ya me he "coscao" de que Metroid Prime de DS no sale hasta 2006 pero, ¿qué me podéis decir de Metroid Pinball? Hace poco hablabais de él...
Juan Luis. E-mail

NA. A ver, Juan Luis. Cierto es, Metroid se nos va a 2006, pero todavía hay esperanza de que no ocurra lo mismo con el pinball. Nintendo América lo lanzará en EEUU el 24 de octubre y vendrá con Rumble Pak. Sí, bastará conectar el Rumble a la entrada de cartuchos de GBA y listo, a sentir todas las vibraciones. Ah bueno, antes, las presentaciones. Será un pinball estilo Mario Pinball sólo que situado en el universo Metroid, que ya es todo un desafío. Oscuro, tétrico, lleno de detalles que van a dejarnos sin habla... ¡ojalá Nintendo España lo anuncie en breve!



«Metroid Pinball» llega a USA con un accesorio llamado Rumble, para sentir las vibraciones de la bola.

SHREK EN DS

Hola gente. Hace poco oí que iba a haber nuevos juegos de Shrek. ¿Es cierto?, ¿saldrán para mi Nintendo DS? Gracias. Seguid así.
Arturo. Huelva.

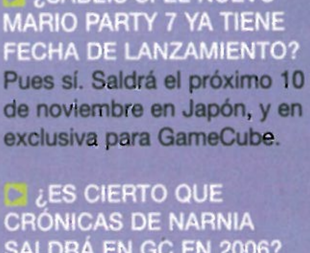


NA. Shrek sigue a tope, colega, y en breve vamos a disfrutar de su nuevo arcade en todas las consolas, GBA, GC y DS. Imagínate a tus personajes favoritos, a todos los que salían en las pelis, metidos en un juego de lucha en plan "melee". Flipante, ¿no? Podrás coger a tu personaje y enfrentarle con los que te dé más rabia, o que controle un amiguete al que tengas ganas, y cascarle a base de bien en los escenarios de las pelis y con los movimientos reales de cada personaje. Habrá 13 para elegir en la versión DS, con 10 escenarios. En juego, además 25 ítems para que no falte de nada y 25 megaduelos para testear tus nervios. Lanzamiento: noviembre. En exclusiva para tu DS, doble pantalla para manejar los ítems y moverte por los mapas de los escenarios.



Este será el aspecto final del nuevo «Shrek» de DS. Mucho combate a golpe de humor y puntero.

P+R



(Pregunta Rápido, que esto está que arde)

¿SABÉIS SI EL NUEVO MARIO PARTY 7 YA TIENE FECHA DE LANZAMIENTO?
Pues sí. Saldrá el próximo 10 de noviembre en Japón, y en exclusiva para GameCube.

¿ES CIERTO QUE CRÓNICAS DE NARNIA SALDRÁ EN GC EN 2006?
Sí, ciertísimo. Atari lo ha retrasado al año que viene. Pero en noviembre sí que tendremos las versiones DS y GBA.

¿ES VERDAD QUE EL PRECIO DE NINTENDO DS HA BAJADO EN EEUU?
Correcto, Nintendo América acaba de anunciarlo. De 149,99$ pasa a costar 129,99$. Un ahorro muy interesante.

MARIO Y SUS AMIGOS SALDRÁN COMO ESTRELLAS EN SSX ON TOUR. ¿SABÉIS SI ESTARÁN EN MÁS JUEGOS?
Pues eso parece. Han llegado a nuestros oídos rumores que dicen que el fontanero y sus amiguetes también se dejarán la piel en el nuevo FIFA Street 2 que EA Sports está ultimando. Esto sí que es novedad, ¿eh?

EL ARTISTA DEL MES



David Diaz Patrón nos envía desde **Cádiz** este pedazo de dibujo, con todos los héroes de la galaxia Nintendo. Como vemos que eres un buen fan de los chicos de la Gran N, te regalamos el juego que los tiene a todos. Que lo disfrutes, colega.

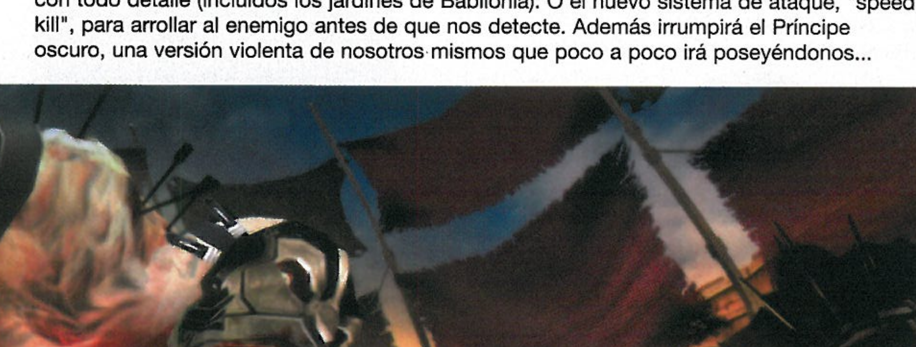
¡Mario Power Tennis para ti! Y EL MES QUE VIENE, OTRO REGALAZO.



- GAMECUBE
- DICIEMBRE
- UBISOFT
- ACCIÓN/ AVENTURA

PRINCE OF PERSIA 3

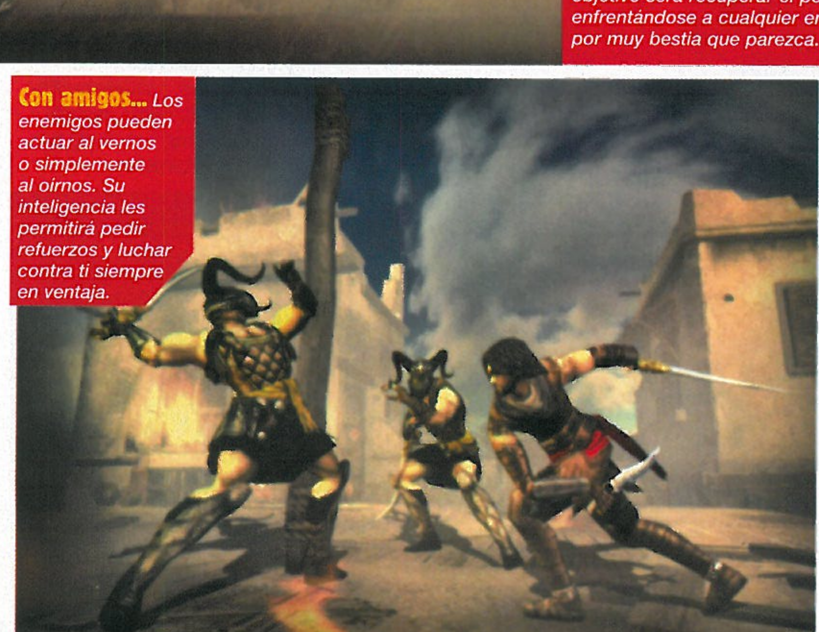
La trilogía se completa con el juego que va a poner la guinda. A esta entrega llegarán todos los personajes de la saga (Farah, Kaileena...) y veremos cosas de riguroso estreno. Por ejemplo, los escenarios exteriores, que captarán la vida de una ciudad del antiguo oriente con todo detalle (incluidos los jardines de Babilonia). O el nuevo sistema de ataque, "speed kill", para arrollar al enemigo antes de que nos detecte. Además irrumpirá el Príncipe oscuro, una versión violenta de nosotros mismos que poco a poco irá poseyéndonos...



Cambio de papel. *El Príncipe es ahora el enemigo público. Su objetivo será recuperar el poder enfrentándose a cualquier enemigo, por muy bestia que parezca.*



Más variado. *Los nuevos decorados permiten otras formas de jugabilidad. Esta escena, con el Príncipe en la cuádriga, es como para frotarse las manos con lo que nos espera.*



Con amigos... *Los enemigos pueden actuar al vernos o simplemente al oírnos. Su inteligencia les permitirá pedir refuerzos y luchar contra ti siempre en ventaja.*



"Speed Kill". *Un sistema de ataque para acabar con los enemigos antes de que nos detecten. Exige reflejos para combinar botones, pero ejecuta poderosos golpes finales.*



No me ves. Los decorados nos permitirán "pillar" a los enemigos. Al aparecer de un salto en el balcón podrás ejecutar el nuevo sistema de ataque "rápido".

La otra cara. El Príncipe en versión "oscura" también será protagonista de la acción. Poco a poco se irá apoderando de nuestro espíritu y mostrándose violento y cruel.

LA NUEVA AVENTURA SE DESARROLLA EN LA LEGENDARIA BABILONIA Y ESTRENA SISTEMA DE ATAQUE Y PROTAGONISTA, EL PRÍNCIPE OSCURO.

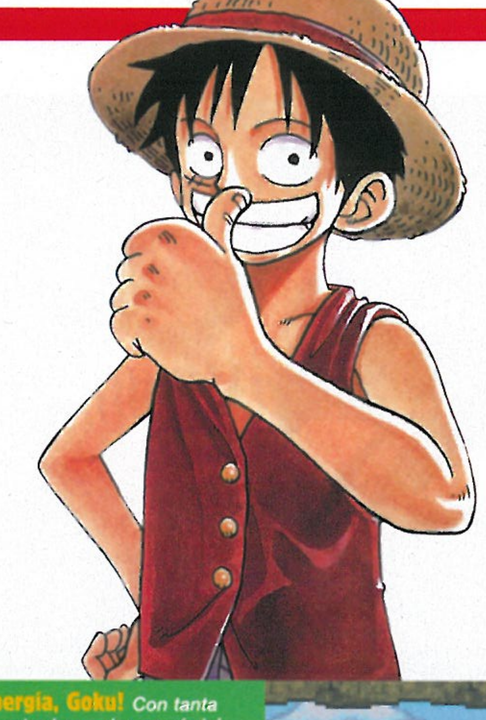
A la calle. Los escenarios exteriores nos mostrarán una ciudad rica y vibrante, inspirada en Casablanca o El Cairo, y sumida en un caos total.

Indispensable. Esta tercera entrega combinará los ingeniosos puzzles de la primera con el nivel de acción de «El alma del Guerrero». El resultado será absolutamente atractivo.



- NINTENDO DS
- 2006
- NINTENDO
- LUCHA

JUMP SUPERSTARS



Jump es la revista japonesa en la que suelen debutar los grandes éxitos del manga y Nintendo es quien se ha encargado de reunir un gran número de esos éxitos para hacer realidad este «Jump Superstars». Será un juego de lucha estilo «Smash Bros.» en el que pelearán personajes de One Piece, Dragon Ball, Bobobo, Naruto, Prince of Tennis, Kenshin, Jojo Bizarre Adventures, Slam Dunk, Dr. Slump... ¡y aún faltan un montón más! Podremos jugar 4 a la vez en nuestras DS, y tendrá un extenso modo historia. ¡Va a ser un flipe total!



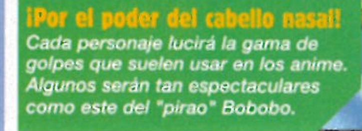
¡Luffy contra Naruto! *Y eso no es nada. Podremos enfrentar a personajes de más de 10 series manga en combates de 2, 3 o 4 luchadores, estilo "Smash Bros".*



¡Con energía, Goku! *Con tanta torta, nuestra barra de energía irá descendiendo. Pero podremos recuperar parte de ella recogiendo frutas y otros ítems de refuerzo.*

¡Humor a tope! *Los cachondeitos propios de cada manga también estarán presentes. Por ejemplo, Nami, de One Piece, lucirá este "golpe" contra Luffy.*





¡Por el poder del cabello nasal! *Cada personaje lucirá la gama de golpes que suelen usar en los anime. Algunos serán tan espectaculares como este del "pirao" Bobobo.*

El héroe de **New York** volverá a **trepar** en GameCube.

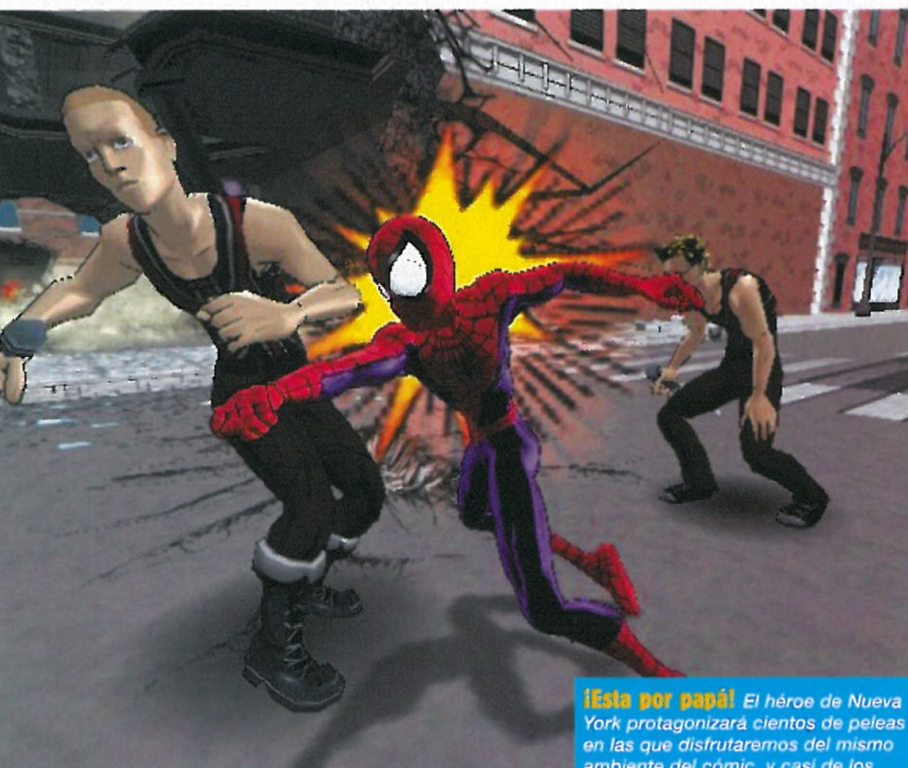
- GAMECUBE
- OCTUBRE
- ACTIVISION
- AVENTURA / ACCIÓN

ULTIMATE SPIDER-MAN

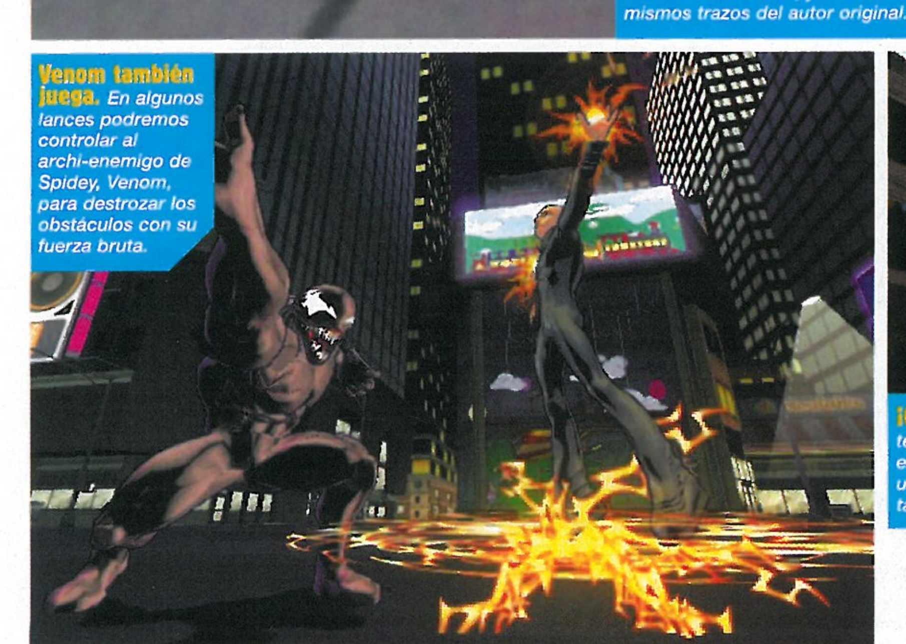
El hombre-araña volverá a nuestras CUBE con un título de increíble parecido al cómic. Y no solo lo "imitará" gráficamente, además continuará el argumento donde lo dejó el cómic y nos invitará a alternar el protagonismo entre el héroe y un supervillano durante el desarrollo del juego. Saltaremos, treparemos y nos descolgaremos por un entorno 3D totalmente abierto, de manera que encontraremos mil y una tareas distintas para nuestro héroe. Pero, eso sí, tortas tendremos que dar muchas, todas con efectos clavaditos a los del papel.



Supervillanos. *¿Conoces a... esto? No, nosotros tampoco. Será el título con más personajes del universo Spider-Man.*



¡Esta por papá! *El héroe de Nueva York protagonizará cientos de peleas en las que disfrutaremos del mismo ambiente del cómic, y casi de los mismos trazos del autor original.*



Venom también juega. *En algunos lances podremos controlar al archi-enemigo de Spidey, Venom, para destrozar los obstáculos con su fuerza bruta.*



¡Qué grande eres, Rhino! *La técnica cell-shading, combinada con el sistema Comic Inking Tech., darán un resultado estupendo. ¡Rhino es tan grande como en el cómic.*

¡Toda la **acción** del **anime** más flipante en tu DS!

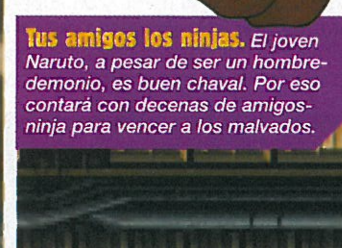
- NINTENDO DS
- 2006
- TOMY
- PLATAFORMAS/ ACCIÓN

NARUTO DS

¡Los ninjas van a invadir tu DS! Si te gusta el anime, seguro que ya conoces a Naruto. ¿Que no, dices? Pues es un joven ninja mitad hombre y mitad... diablo, lo que le confiere unos poderes absolutamente alucinantes. Por supuesto, en este juego de DS veremos muchos de ellos, como caminar por las paredes, transformarse en otros personajes o multiplicarse por cien. Además, sus amigos le acompañarán durante el juego, y podremos elegir el personaje que protagonizará cada fase entre el propio Naruto, Sasuke y Sakura. Pinta bien, ¿eh?

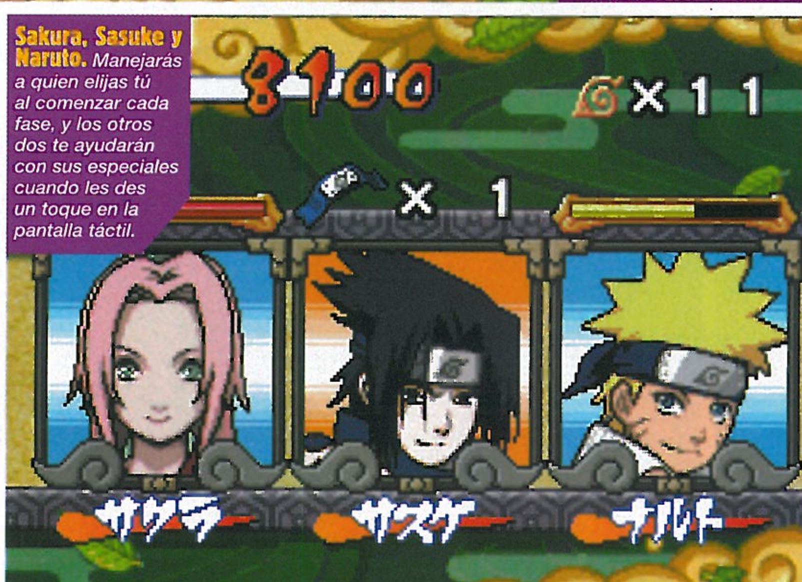


La fuerza de Naruto. *Es el ninja más famoso del momento por su carisma y... sus poderes. En el juego le veremos haciendo uso de ellos, además de alucinantes combos.*





Tus amigos los ninjas. *El joven Naruto, a pesar de ser un hombre-demonio, es buen chaval. Por eso contará con decenas de amigos-ninja para vencer a los malvados.*



Sakura, Sasuke y Naruto. *Manejarás a quien elijas tú al comenzar cada fase, y los otros dos te ayudarán con sus especiales cuando les des un toque en la pantalla táctil.*



Golpes especiales. *Serán todo un espectaculo en ambas pantallas. En la superior veremos la "supertoña", y en la inferior, un primer plano del personaje. Manga total, ¿verdad?*

¡COMPLETA TU COLECCIÓN!

AHORA PUEDES CONSEGUIR TUS NÚMEROS ATRASADOS DE NINTENDO ACCIÓN

1. Entra en www.hobbypress.es/atrasados
2. Elige los números que desees
3. Recíbelos en tu domicilio por 2,99 € + gastos de envío*



N.A.: Guías Spider-Man 2, Metroid Zero y Colosseum.
Revista Pokémon: Guía de batalla de Colosseum.
Póster: Doble póster Rojo Fuego y Verde Hoja.



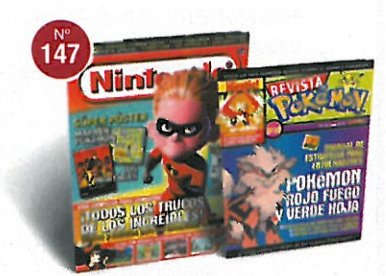
N.A.: Estrategias para Rojo y Verde, Dragon Ball Z.
Revista Pokémon: Guía de batalla de Colosseum.
Póster: Los 150 Pokémon de Rojo y Verde.



N.A.: Guía completa Harry Potter 3 de Game Boy.
Revista Pokémon: Guía de Estrategia Rojo y Verde.
Póster: Fichas de los 212 Pokémon Rojo y Verde.



N.A.: Las claves y secretos de Archi 7 en Pokémon.
Revista Pokémon: Guía de Estrategia Rojo y Verde.
Póster: Kanto (1ª entrega) + calendario Pkmn 2005.



N.A.: Guías de Los Increíbles y Metroid Prime 2.
Revista Pokémon: Guía de Estrategia Rojo y Verde.
Póster: Kanto (2ª entrega) + Los Increíbles.



N.A.: Guías de Paper Mario y Zelda Minish Cap.
Revista Pokémon: Guía de Estrategia Rojo y Verde.
Póster: Mapa Archi7 + Mario Power Tennis.



N.A.: Guías de Metroid Prime 2 + Zelda Minish Cap.
Revista Pokémon: Guía de Estrategia Rojo y Verde.
Póster: Pokédex + Pokémon Dash.



N.A.: Guía de Kingdom Hearts GBA.
Revista Pokémon: Guía de Estrategia Rojo y Verde.
Póster: Pokédex Kanto + Pokédex Nacional.



N.A.: Guías de Star Wars EP. III y Lego Star Wars.
Revista Pokémon: Guía de Estrategia Rojo y Verde.
Póster: Mapas de Kanto.



N.A.: 1.000 trucos para todos los juegos Pokémon.
Revista Pokémon: Guía de Recorrido Rojo y Verde.
Póster: Medidor Pokémon.



N.A.: 1.000 trucos Pokémon (2ª), guía Dragon Ball.
Revista Pokémon: Especial Movimientos Huevo.
Póster: Pokémon Rojo Fuego y Verde Hoja.



N.A.: Guías de Another Code y Mario Power Tennis.
Revista Pokémon: Pasatiempos Pokémon.
Póster: Pokémon Esmeralda.

¡Y AHORA PIDE TU ARCHIVADOR POR SÓLO 9 EUROS!



Y si quieres tener tus ejemplares de Nintendo Acción a mano, consigue tu archivador por sólo 9€, con gastos de envío incluidos.



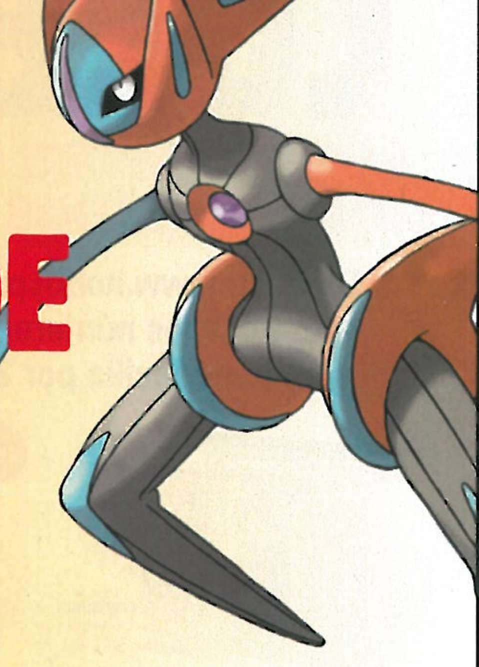
Sólo están disponibles los últimos 12 números • *Gastos de envío: 1€ x ejemplar • Forma de pago: tarjeta de crédito
No se aceptan pedidos fuera de España • Oferta válida hasta fin de existencias



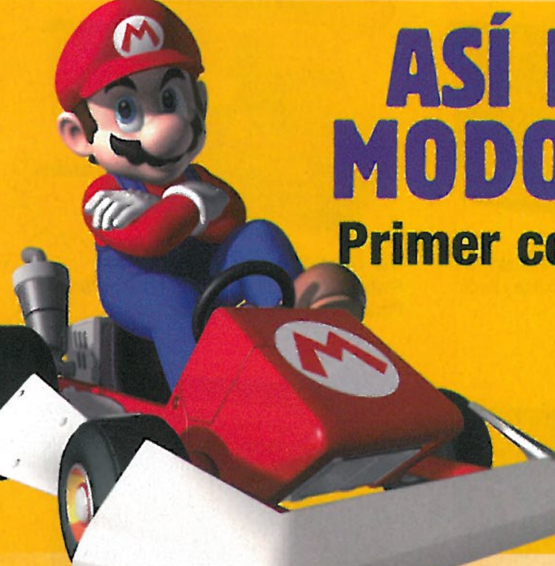
EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

¿Quieres tenerlos antes que nadie?

PÓSTER CON TODOS LOS POKéMON DE ESMERALDA



Llega la nueva edición y en Nintendo Acción ya tenemos preparado el único póster que los tiene a todos. ¡Y debe estar en tu habitación!



ASÍ FUNCIONARÁ EL MODO ONLINE EN DS

Primer contacto con Mario Kart DS

Por fin vamos a desvelar el gran misterio de Nintendo. ¡Probaremos el nuevo Mario Kart con modo online!

Y ADEMÁS...

- **Review + Especial consejos de Nintendogs.** No sólo comentaremos y puntuaremos el juego de moda, sino que además te contaremos todas las pistas y claves para criar a los cachorros más guapos del mundo.
- **Pokémon XD.** La nueva entrega de Pokémon para GameCube ya está en nuestras manos. Reserva un ejemplar de Nintendo Acción el mes que viene o te quedarás sin saber qué novedades ofrecerá. Porque te las vamos a contar todas.

NOTA: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

Staff

Director:
Juan Carlos García Díaz
Directora de Arte:
Susana Lurguie
Redactor Jefe:
Javier Domínguez
Maquetación:
Miguel Alonso (Jefe de maquetación)
Augusto Varela
Secretarias de Redacción:
Ana Torremocha, Mª Jesús Arcones
Colaboradores: Juan Carlos Herranz, Daniel González, Javier Pulido, Fco. Javier Sánchez, Javier Salazar



axel springer

Edita: AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.
Directora General:
Mamen Perera
Director de Publicaciones de Videojuegos:
Amalio Gómez
Subdirector General Económico-Financiero:
José Aristondo
Director de Producción: Julio Iglesias
Directora de Distribución y Suscripciones:
Virginia Cabezón
Coordinación de Producción:
Miguel Vigil
Departamento de Sistemas:
Javier del Val

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Director Comercial: José E. Colino
Directora de Publicidad: Mónica Marín
Jefe de Publicidad:
Gonzalo Fernández
Coordinación de Publicidad:
Mónica Saldaña
C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid
Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632

REDACCIÓN
C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid
Tel. 902 111 315 . Fax: 902 120 448
nintendoaccion@axelspringer.es

Suscripciones: Telf. 902 540 777
Fax: 902 540-111
Distribución: Dispaña.
C/Orense, 12-14 - 2ª planta
Oficinas 2 y 3
28020 Madrid Tel. 914 179 530
Transporte: BOYACA. Tel. 917 478 800
Imprime: COBRHI, S.A.
Tel. 918 844 018. Ajalvir (Madrid)
Depósito Legal: M-36689-1992

Publicación controlada por





Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.



MOVIL TEMAS
ENVÍA TEMA14
CAMBIA EL ASPECTO DE TU MOVIL CON NUESTROS NOVEDOSOS TEMAS
+ UN ESPACIO Y EL CODIGO DE TU TEMA AL 7494
3548
Producto destacado
2120
2113
2607
2252
3799
2896
Y MUCHOS MAS
2805 Caribe
2821 Frutas
2225 Bebe I
2115 Bebe II
2121 Espacio
2116 Bruja
3759 Dracula
3509 Ninfas
2250 Calaveras
2247 Unicornios
CONECTA Y EMPIEZA A BAJAR CONTENIDOS YA!
Envía CONFIG2 al 7808
POLIFONICOS ENVÍA TONOS97
o si lo prefieres puedes llamar al 806 41 69 90
+ UN ESPACIO Y EL CODIGO DE TU TONO AL 7494
Buscatonos: envía TONOS97 MAS UN ESPACIO Y UNA PALABRA PARA TU BUSQUEDA AL 7494
TOP
83754 Kingdom Hearts
83757 Dragon Ball Z
83705 Zelda
84437 Shin Chan
84064 Darth Vader Marcha Imperial
85378 ¡Qué pasa neng!
85439 Axel F
83188 Real Madrid
83658 Star Wars
82652 Fiesta Pagana
84937 Kill Bill - Silbido
85302 La tortura
84278 Head cha la
84440 El señor de los anillos
82172 Barcelona
80017 Mision imposible
83714 Street Fighter
83726 F-Zerox
83732 Mortal Kombat
85662 A toda mecha
NOVEDADES
85537 Nada es para siempre
85533 Oompa Loompa
85534 Black horse & The cherry tree
85535 Someday I will understand
85536 Caramelos Mentos
85531 Cuando cuando cuando
85532 Amar sin ser amada
85509 Loba
85510 Aqui hay tomate
85511 Cronicas marcianas
85512 I got that (boom boom)
85513 Hermanita
85523 Best of you
85524 Must get out
85525 King for a day
85526 Shot you down
85501 Voy paya
85499 Sientelo
85498 Agitalo
85497 Metele sazón
CINE Y TV
85508 Pasión de gavilanes
84724 El bueno, el malo y el feo
84067 El Exorcista
83883 Fraggle Rock
80143 La Pantera rosa
80044 Rocky
84759 Gladiator
80096 Pulp Fiction
84207 El Padrino
84231 Bar coyote
80108 Benny Hill
80498 El fantasma de la opera
80025 Los Simpsons
84940 Sexo en Nueva York
83834 La abeja maya
84560 Curro Jimenez
80125 Mortal Kombat
80194 Dirty Dancing Time of Life
85219 Volkswagen Golf
85441 Verano azul
85440 Psychedelic Sally
80048 El coche fantastico
80065 Friends
85083 Aqui no hay quien viva
84697 CSI Las Vegas
84966 24 - Serie TV
80074 El equipo A
80023 Austin Powers
80131 Buffy Cazavampiros
85529 El último mohicano
80174 Expediente X
83648 La Familia Munster
84692 Rasca y pica
83901 Zorba el griego
80014 James Bond
80336 MacGyver
84268 Embrujadas
80238 Indiana Jones
80043 Terminator
83884 El principe de Bel air
85461 Everything burns
80285 Charlie´s Angels
84233 La historia interminble
84660 SWAT-Hombres de Harrelson
83836 Heidi
84433 Nos vamos a la cama
85326 Woo-hoo
80195 Angel
83838 Negrito del Colacao
80051 Top Gun
84696 7 vidas
DISCO TECNO
80093 Equador
85288 Four to the floor
85048 Enjoy the silence 2004
85212 The world is mine
83814 Satisfaction
80056 Insomnia
85037 Flashdance
84680 Dragostea din tei
80153 I Will Survive
84860 Fly on the wings of love
85172 The sound of San Francisco
85285 Adagio for strings
84203 Dos gardenias
84973 Call on me
81664 Children
84605 Shin chan dance
85188 Hey boy, hey girl
85137 Galvanize
84572 Infected
85353 From Paris to Berlin
84263 Traffic
83786 Desenchantee
85245 Anglia
80067 Belissima
83228 Samba Adagio
ESPAÑOLAS
85317 Nada fue un error
85290 La camisa negra
85351 Zapatillas
82935 Noches de bohemia
85342 Devuelveme la vida
85265 Esto es pá ti
85303 Caminando por la vida
82247 Cannabis
84997 Valio la pena
82364 Chiquilla
85119 Buscate un hombre que te...
85069 Antes muerta que sencilla
84428 Asturias
85514 Te regalo
85670 Eres un enfermo
85161 Perdoname
85430 A tontas y a locas
82886 Ni más, ni menos
85462 Enamorame
85252 Nunca volvera
85503 So payaso
85234 No me toques las palmas que...
85158 Volverte a ver
84642 Angel malherido
82380 Dame Veneno
85504 Soldadito marinero
82248 Color Esperanza
85338 Chupa chupa
85291 Las palabritas
85500 Chacarron
85425 Dias de verano
85319 Princesas
83849 Molinos de viento
85495 Te haria una casita
84919 Una foto en blanco y negro
85505 El bola
84993 Precisamente ahora
84034 Uno mas uno son siete
85328 Para ti sería
84791 La rueca
85330 La guerra
85432 Ojos de cielo
HIMNOS FUTBOL
84362 Champions League
82124 Atletico De Madrid
82123 Athletic De Bilbao
84094 Himno de riego
82190 Betis
84494 La Internacional
84080 Asturias patria querida
84489 Els segadors
84436 Centenario Real Madrid
84932 Real Sociedad
83258 Sevilla F.C.
84492 Himno de Galicia
84487 We are the champions
84896 A las barricadas
85333 You´ll never walk alone
REGGAETON
85145 Pobre diabla
85629 Gasolina
85632 Yo no soy tu marido
85249 Hasta cuando
85343 Noche de travesura
85103 Baila morena
85448 Lo que pasó pasó
84760 Obsesion
84826 Dale don dale
85628 Culo
85150 La gata (palante)
85253 Felina
85120 Gata salvaje
85242 Provocandome
85166 Amor de colegio
85113 Dile
85257 Me voy pal party
83599 Papi chulo
POP ROCK
80726 No woman no cry
80217 Satisfaction
80239 Final Countdown
80472 Every breath you take
84248 Losing my religion
85352 Speed of sound
84976 American Idiot
85329 Don´t phunk with my heart
84943 Accidentally in love - Shrek 2
80150 Bitter sweet symphony
83885 Numb
85660 Holiday
85341 Incomplete
80293 It´s my life
84779 Mariacalpirinha
85328 Femme like U
85493 Since you have been gone
85491 Beautiful soul
85492 Holloback girl
85080 Boulevard of Broken dreams
www.moviluniverso.com
LA MARCA QUE TE DA CALIDAD Y SERVICIO PARA TU MOVIL
SONIBROMAS ENVÍA POL82
+ UN ESPACIO Y EL CODIGO DEL SONIDO AL 7808
O si lo prefieres puedes llamar al 806 41 69 90*
*solo para códigos numéricos
TOP SONIBROMAS
77258 Coge el puto telefono cabron!
77786 Que pasa neeeeeeeeeng!
77158 Darth Vader
77143 Descuelga cobarde
77281 Cogelo que es tu camello
77435 Osea te cojo el telefono
77457 Cogelo de una puta vez
77763 Que pasa nen?
77894 Richard coge el teléfono que viene el payo...
77639 Ir para nada es tonteria..
77762 Como el luisma no se entera
77176 Españoles Franco ha muerto
77251 Mensajeeeeeeeeeeee
77194 Aqui llega torrente
77148 Te llama la guardia civil
SONIBROMAS
77339 Tienes un mensaje nuevooooooo
torrente Torrente
77018 Telefono antiguo
77007 Orgasmo
77166 Doctor Maligno
77419 Por dios trata de cogerlo
77386 Que poderío tengo en el coño
risa Carcajada
77472 Que soy el telefono cogerme!
77223 Formula 1
77287 Coge el telefono que esta sonando
77119 Bebe gracioso
77256 Uuu que es eto?
77123 Que alguien me coja!
77048 Sirena de policia
77479 Risa bebe
77896 Coge el telefono que me llevan preso
77650 Cerco policial
SONIBROMAS
77441 Es tu jefe para tocarte los huevos
77325 Nos hacemos unas pajillas
risita Cuñaaaaao
77178 Cuñaaaaao
77116 R2D2
77224 El bueno, el malo y el feo
77483 Gallina imitando Formula 1
77259 Esta sonando mi telefono
77196 Tienes un mensaje nuevo
77253 Soy el puto movil
77117 Musica del No-do
77005 Sonido THX
77121 Es tu jefe no lo cojas
77105 Toque militar
77485 Carabirubi
77450 Coge el telefonoooo
77002 Grito de Tarzan
77257 Manolo cabeza webo
77045 Harley Davidson
77787 El Luisma? no aqui no es...te equivocas
77407 Descuelga el telefono cuñaaoooo
77151 Imitando sonido movil
77000 20th Century Fox
boris Boris
pocholo Pocholo
77222 Pedos y eruptos
77301 Cogelo que te voy a dar dos yoyas
77334 Grito de Tarzan
77888 El Barcelona vuelve a ser campeón
77252 Septimo de caballeria
77636 Es increible que te suene el móvil
77254 Si suena pues me coges...
77115 Estoy a punto de correrme...
78102 El neng
77188 Arranca llevo manos libres!
77420 Trata de arrancarlo Carlos
77269 Chinita ven aqui
77593 Chaval coge el telefono
SONIDOS REALES
77018 Teléfono antiguo
77223 Formula 1
77217 Gatito
77113 Rana
77064 Caballo relinchando
77098 Perro gruñendo y ladrando
77063 Burro
77068 Chimpance excitado
77114 Vacas
77093 Lobo
77074 Gallo cacareando
77077 Gato enfadado
77078 Gato maullando
77075 Gallo
77062 Buho
77065 Caballo
77090 Tigre
77079 Gato ronronea
77066 Cerdo
77221 Mosquito
77071 Risa malvada 3
77102 Ruidos de jungla
77096 Leon rugiendo
77099 Lobo 2
77076 Galope de caballo
77088 Jaguar
77094 Lobo triste
77110 Vaca 2
77106 Cazando al pavo
77095 Insectos volando
77108 Lobo 4
77101 Lobo 3
Que pasa neeeeeeeeeng! cod. 77786
FONDOS ENVÍA WAP33
o si lo prefieres puedes llamar al 806 41 69 90
+ UN ESPACIO Y EL CODIGO DE TU IMAGEN AL 7494
ej: WAP33 37030 (imagen Shin Chan) al 7494
TOP
36170
41490
36215
37607
43129
39095
36981
36524
37442
35546
36326
42742
42748
35497
...Y MUCHOS MAS
42206
42907
37604
37489
36213
41922
NOVEDADES
42813
45518
45521
45463
45497
45498
45464
45465
Llamanos!!! Atencion al cliente
Telf: 902 01 30 16
Horario de atencion al cliente de lunes a viernes de 10h. a 17h.



NINTENDO DS
TM, ® and the Nintendo DS logo are trademarks of Nintendo. © 2005 Nintendo.
LANZAMIENTO
7
OCTUBRE
3+
www.pegi.info
nintendogs
A TU MASCOTA LE ENCANTAN LAS CARICIAS,
...TAMBIÉN A TU NINTENDO DS
Descubre una nueva forma de jugar con Nintendogs. Podrás tocar, hablar y cuidar de tu perro al igual que en la vida real.
Elige y ve entrenando tus perros favoritos entre las 18 razas diferentes que tienes en este revolucionario juego.
Tu Nintendog te está esperando. No le dejes escapar.
3D
SONY BMG MUSIC ENTERTAINMENT
NUEVO DISCO ESTOPA A LA VENTA
EL PRÓXIMO 8 DE NOVIEMBRE
HEREDIA
www.herediaproducciones.com
www.estopa.com
www.click2music.es